

AÑO XII - TERCERA ÉPOCA - Número 16
INCLUYE
CD-ROM
595 PTAS
MICRO
manía
Sólo para adictos
REPORTAJE
AOU Amusement Expo 96
Japón descubre el secreto de las nuevas recreativas
PREVIEW
Normality
Bienvenidos a Neutropolis
Resuelve tres desafíos imposibles
D, Time Gate, I Have No Mouth...
Chronicles of the sword
Entra en el reino de la aventura
15 años
HOBBY PRESS
8 426239 020312 00016



Edita
HOBBY PRESS, S.A.

Presidente
María Andrino
Consejero Delegado
José I. Gómez-Centurión
Subdirectores Generales
Domingo Gómez
Amalio Gómez

Director
Domingo Gómez
Directora Adjunta
Cristina M. Fernández

Director de Arte
Jesús Caldeiro
Diseño y Autoedición
Carmen Santamaría
Elena Jaramillo

Redactor Jefe
Francisco Delgado
Redacción
Carmelo Sánchez
Gonzalo Torralba
Francisco Gutiérrez (Internacional)
Miguel Ángel Lucero (CD-ROM)
Alfonso Urgel (CD-ROM)

Secretaria de Redacción
Laura González

Directora Comercial
María C. Perera

Departamento de Publicidad
María José Olmedo

Coordinación de Producción
Lola Blanco

Departamento de Sistemas
Javier del Val

Fotografía
Pablo Abollado

Corresponsal
Derek de la Fuente (U.K.)
Colaboradores
Pedro J. Rodríguez
Fernando Herrera
Juan Antonio Pascual
Francisco J. Rodríguez
Anselmo Trejo
Santiago Erice
Rafael Rueda
Pablo Fernández
Guillermo de Cárcer

Redacción y Publicidad
C/ De los Ciruelos, nº 4
San Sebastián de los Reyes
28700 (Madrid)
Tel. 654 81 99 / Fax: 654 86 92

Imprime
Altamira
Ctra. Barcelona, Km.11,200
28022 Madrid
Tel. 747 33 33

Distribución y Suscripciones
HOBBY PRESS, S.A.
Tel 654 81 99.
S.S. de los Reyes. Madrid.

Transporte
Boyaca
Tel 747 88 00

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

Circulación controlada por 

sumario

Año XII · Tercera época · Número 16 · Mayo 1996 · 595 ptas.(IVA incluido)

16



4 CDMANÍA

Una vez más, hemos vuelto a reunir las mejores demos del mes, para ofrecérselas en exclusiva a los lectores de Micromanía.

8 ACTUALIDAD

Apuntad estos nombres porque, desde este momento, empezarán a sonar mucho: «Tunnel B1», «Nights», «Unreal», «Die Hard Trilogy», «F1»... y muchos más, sin perder de vista tampoco la entrevista con Jay Wilbur, con declaraciones exclusivas sobre «Quake».

16 TECNOMANÍAS

En estas páginas encontraréis las novedades más interesantes del hard, aparecidas en estos treinta días.

22 CARTAS AL DIRECTOR

Nuestra tribuna abierta espera vuestras opiniones, quejas y felicitaciones. Vamos, escribid ya.

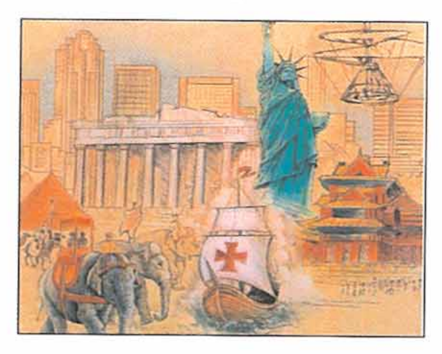
23 REPORTAJE

Juegos en el Tiempo

¿Dónde están esos títulos que se anuncian durante meses, años incluso, y no terminan de aparecer? ¿Qué ha pasado con programas como «The Harvester», «Heart of Darkness», «Lands of Lore 2»...? Todo lo que siempre quisiste preguntar sobre los proyectos más esperados de la historia.



30 PREVIEWS



Abrimos con **«Normaliity»**, seguimos con **«Pray for Death»** y acabamos con **«Star Trek Klingon»**.
Sí, claro, entre medias hay muchos más: **«Ripper»**, **«Settlers 2»**, **«Civilization 2»**..., y más.

54 ESCUELA DE ESTRATEGAS

Tácticas, trampas, engaños, planes de ataque demoledores... Nuestro especialista planifica una perfecta estrategia en la búsqueda de la información más actual sobre un género apasionante.

57 PUNTO DE MIRA

Las novedades del mes puestas bajo la lupa de nuestra redacción. Arcades, aventuras, simuladores, deportivos..., de todo un poco, en variedad y puntuaciones.

74 REPORTAJE



Las recreativas del futuro se han hecho realidad

En Japón se presentaron las grandes novedades en el sector de las recreativas, de cara al futuro más inmediato. Os ofrecemos un resumen de lo más interesante que se pudo ver, incluida la gran estrella: «Virtua Fighter 3».

82 MEGAJUEGO



«Chronicles of the Sword»

Psygnosis nos invita a descubrir un mundo fascinante en una de sus mejores y más fantásticas aventuras.
Arturo nos da la bienvenida a Camelot, en un juego plagado de figuras legendarias y una calidad sobresaliente.

86 EL CLUB DE LA AVENTURA

Este mes tiene un protagonismo especial. No sólo está presente en su habitual sección, sino en el primer volumen de la colección recién inaugurada.

104 MANIACOS DEL CALABOZO

El rol sigue estando entre los géneros favoritos del público. Y en esta sección todos los amantes del RPG tienen su punto de encuentro obligado.

106 PATAS ARRIBA



No ha sido fácil, pero hemos conseguido reunir tres soluciones para tres aventuras impresionantes: **«D»**, **«El Secreto del Templario»** y **«I Have no Mouth, and I Must Scream»**. Una tarea no menos impresionante, ¿verdad?

126 A FONDO



Escuela de pilotos. «EF 2000».
Continuamos con las lecciones sobre uno de los simuladores más espectaculares del momento. «EF 2000» nos sigue descubriendo sus secretos.

131 NEXUS

Por si no lo sabíais, la primavera también afecta a los replicantes.

132 PANORAMA AUDIOVISIÓN

Las alternativas más atractivas en el mundo del espectáculo.

134 SOS WARE

Puede que tu carta haya sido publicada, o que tu duda quede por fin resuelta.

144 EL SECTOR CRÍTICO

No es cuestión de ser malos, pero hay ciertas cosas que merecen ser discutidas. En esta sección, claro.

Editorial

Suponemos –no es difícil– que la sorpresa, para la mayoría de vosotros, habrá sido mayúscula al ir a buscar en vuestra tienda habitual, vuestra habitual revista de todos los meses, y encontraros con un cartón y un libro de regalo. Y, además, sin aumento en el precio de portada.
¿Nos hemos vuelto locos? Quizá, pero una locura sana, sin duda.
La cuestión es que, tras el último número, empezamos a darle vueltas a la cabeza a una idea que llevaba tentándonos largo tiempo, y que por fin hemos llevado a la práctica, para abonar parte de la deuda que mantenemos con vosotros, por vuestra fidelidad mes a mes, con Micromanía.
Sin pretender impartir lecciones magistrales, ni atribuirnos méritos que no nos corresponden, sólo hemos tratado de enfocar algunos de los géneros más importantes del software, desde un punto de vista algo diferente y más original.
El primer número de esta colección, dedicado a las aventuras, recoge algunos de los datos más interesantes de los ejemplos más representativos de los últimos tiempos. Evidentemente, echaréis en falta algún que otro programa –lo intentamos, pero cien páginas no dan de sí lo suficiente–, pero tened en cuenta que con esta nueva aventura –nunca mejor dicho– no pretendemos construir un catálogo ni un diccionario histórico. No es el método ni el momento. Pero, eso sí, hemos procurado hacer algo con lo que podáis disfrutar y, si lo deseáis, no dudéis en hacernos partícipes de vuestra opinión al respecto.
Pero dejemos ya este tema y centrémonos en lo que este mes hemos reunido en Micromanía. Cosas tan importantes y jugosas como los reportajes dedicados al software "fantasma", esos juegos de los que siempre se habla, pero nadie ha llegado a ver, y las nuevas máquinas recreativas presentadas en el AOU Expo de Japón.
Por supuesto, el grueso de la información está consituido por las novedades del mes y las de los próximos meses. Juegos tan impresionantes como «Chronicles of the Sword», al que hemos dedicado nuestra portada, «Braindead 13», «Advanced Tactical Fighters», «Abuse», etc., en el primer grupo, y «Normality», «Civilization 2» –por fin llega la nueva obra maestra de Sid Meier– o «Ripper», entre otros.
No nos hemos olvidado de las secciones habituales, ni de las –siempre deseadas– soluciones, que este mes hemos dedicado a tres aventuras realmente grandes: «D», «I Have no Mouth, and I Must Scream» y «Time Gate. El Secreto el Templario».
Mayo pasará a la intensa historia de Micromanía como un número realmente grande. Y para comprobarlo, sólo tenéis que pasar de página, y empezar a disfrutar de todos los contenidos.
Nos vemos dentro de un mes.

Este mes os hemos preparado un CD de lo más variado. Hemos realizado algo que veníais pidiendo desde hace un tiempo, y por fin vuestros deseos se han hecho realidad: índices de los números atrasados de Micromanía y de los CDs publicados. Algo que os resultará verdaderamente útil.
Además, simuladores deportivos –«Hard Ball 5» y «Unnecessary Rougness 96»–, aventuras gráficas –«Congo»–, arcade en 3D –«Mortal Coil»– y luchas espaciales –«Super Star Dust»–. También os ofrecemos un vídeo donde os desvelamos los misterios que Infogrames ha utilizado en la creación de «Time Gate». Y no os olvidéis de la sección de Ocio, con sensacionales trailers de los próximos estrenos cinematográficos.



Cómo arrancar el CD-ROM

Tenéis en vuestras manos el CD-ROM número 11 de Micromanía. Un CD compatible PC y Macintosh, en el que encontraréis las demos de los juegos más apasionantes, así como los vídeos más espectaculares sobre nuevas tecnologías y películas.

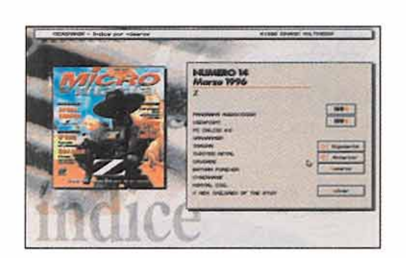
Si tu equipo es un PC compatible, lo único que necesitas para ejecutar el CD es un lector CD-ROM, cuatro megas de RAM, CPU 386 y disponer de la versión 3.1 de Windows, o superior. Para un funcionamiento óptimo del programa, se recomienda un procesador 486 DX con 8 Megas de RAM y lector de CD-ROM de doble velocidad.
Para comenzar, entra en la unidad del CD-ROM (por ejemplo, si la letra que define esta unidad es la D, tras arrancar el ordenador teclea D:) y teclea MENU. Pulsa ENTER y sigue las instrucciones que se ofrecen en pantalla para una correcta puesta en marcha del CD-ROM.

Si tu equipo es un Macintosh, los requisitos mínimos son un 68040, Sistema 7, 256 colores y lector CD.

Multimedia

ÍNDICE DE CDs

Hemos recibido gran cantidad de cartas y llamadas pidiendo un índice de los contenidos de los CD-ROMs de Micromanía y hemos desarrollado este menú. En él, además de acceder a todos los programas, demos y trailers publicados en nuestra revista, también podréis instalarlos, desinstalarlos y ejecutarlos. Podréis buscar un programa determinado mediante la opción representada por un icono con varios discos en la parte inferior izquierda del menú, o también ir pasando de un disco a otro mediante las flechas de scroll situadas bajo el icono de los CDs en la zona izquierda del menú.





ÍNDICE DE MICROMANÍA

Este mes os ofrecemos, por primer vez, el índice actualizado de Micromanía hasta la revista número 15. En él podréis encontrar toda la información que queráis acerca de los artículos,





los juegos y utilidades publicadas hasta la fecha en Micromanía. El programa es totalmente interactivo y se maneja mediante un intuitivo sistema de menús. Hemos añadido un nuevo apartado al programa en el que podréis consultar todos los contenidos de los CD-ROMs de Micromanía desde el número 6 hasta el 12, e incluso ejecutar o instalar los programas si tenéis el CD correspondiente.





Demos

PC

CONGO

Vivimos en un mundo en el que las comunicaciones han alcanzado un nivel de desarrollo que ya no seríamos capaces de vivir sin ellas. En plena jungla africana se ha descubierto una mina de diamantes con un nivel de pureza tal que





con ellos se podría crear un sistema de comunicación que quien lo posea podrá controlar el futuro de las comunicaciones, pero ha surgido el problema de que están protegidos por una raza de gorilas albinos jamás vista hasta la fecha que causan el terror entre la expedición científica. Os ofrecemos una demo totalmente jugable en la que tendréis que contactar con la expedición cinetífica a través de los inumerables peligros de la selva.

HARD BALL 5

Hard Ball, Fast Ball, Dead Ball this is BaseBall America's



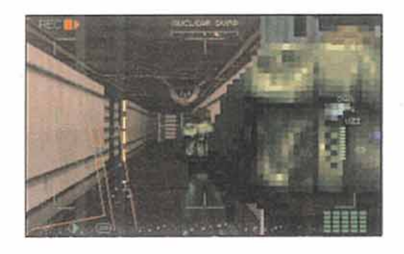


Game. Hard Ball es realmente el nombre de un tipo de lanzamiento en BaseBall y también el nombre del simulador deportivo del que os ofrecemos una demo jugable. En ella podréis tanto batear como defender en varias entradas de un juego amistoso.

MORTAL COIL



«Mortal Coil» es un arcade en 3D en el que controlaréis varios personajes simultáneamente, pudiendo asignar a cada uno de ellos una tarea específica. Os ofrecemos una demo jugable del quinto nivel del programa en la que tendréis que localizar y destruir un depósito de residuos radioactivos que ha está siendo robado por los "Shatarians" que quieren contaminar todas las aguas del planeta con él.



SUPER STAR DUST

«Super Star Dust» es el nombre de un arcade espacial en el que controlaréis una nave por diversos escenarios, algunos de ellos de habilidad y otros de combate. Lo más novedoso del programa son





las diferentes perspectivas en las que tendréis que moveros con vuestra nave sortenado obstáculos.

UNNECESSARY ROUGHNESS 96

El fútbol americano es uno de los deportes de contacto que está adquiriendo cada vez más importancia en España con la creación de nuevos equipos y mayor número de participantes. Aunque la mayoría piensa que es un deporte para hombres rudos, no sólamente es fuerza, ya que también lleva asociado una buena parte de tácticas y estrategias. Lo anteriormente citado lo podréis llevar a la práctica en la demo jugable que os ofrecemos de la nueva versión del simulador deportivo «Unnecessary Roughness 96», que ha sido creado por Accolade.





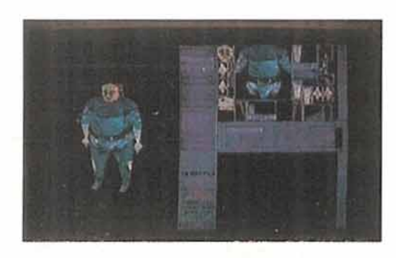


THE MAKING OF TIME GATE





«Time Gate», o más conocido en España como «El Secreto del Templario», es el nombre de la nueva aventura gráfica de Infogrames en la que la acción se desarrolla en plena edad media. Os ofrecemos todos los entresijos de su desarrollo y programación en un vídeo en formato AVI para Windows.





Ocio

HOBBY LINK 1.13

En el directorio HLINK113 del CD encontraréis la última versión del programa de conexión a nuestro centro servidor Ibertex, en el que podréis encontrar programas Shareware, consultorio de preguntas técnicas y dudas sobre juegos, mensajería y muchos más servicios interesantes.

INFOFÚTBOL

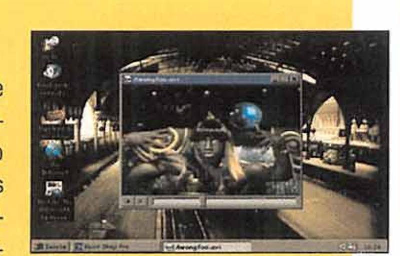
Con este programa de conexión a Ibertext podréis obtener toda la información actualizada sobre los resultados y noticias del deporte rey dentro y fuera de nuestras fronteras.

TRAILER ASESINOS CIBERNÉTICOS



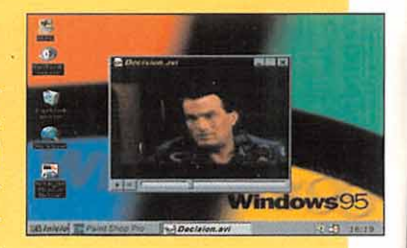
Los Screamers son unas pequeñas máquinas diseñadas para acabar con la amenaza extaterrestre en una colonia minera de un planeta bajo en control terrestre. Después de acabar la guerra, dicho planeta fue colonizado para obtener sus recursos, pero los Screamers seguían allí y ahora atacan a los colonos creyendo que todavía se encuentran en guerra, automodificándose hasta el punto de simular la forma de un humano y la única manera de distinguirlos será por sus gritos. Os ofrecemos un trailer de la misma en formato AVI o de vídeo para Windows.

TRAILER A WONG FOO



«A Wong Foo, Gracias por todo Julie Newmar» es el nombre completo de la película protagonizada por Wesley Snipes y Pratick Swayze en el que no hacen un papel de hombres duros como es habitual, sino que cambian de sexo transformándose en las Drag Queens más sexys en un viaje a través de los Estados Unidos. Os ofrecemos un trailer de la misma en formato AVI o de vídeo para Windows.

TRAILER DECISIÓN CRÍTICA



En esta época que vivimos, en la que los terroristas son capaces incluso de morir ellos mismos por conseguir crear el pánico, un Jumbo ha sido secuestrado con una carga de gas letal capaz de acabar con toda la población de la costa este de Estados Unidos. Para interceptar el avión y acabar con los terroristas se ha enviado un comando al mando de Steven Seagal para acabar con la amenaza terrorista. Os ofrecemos un trailer de la misma en formato AVI o de vídeo para Windows.

Servicio de atención al usuario

(91) 653 73 17

En previsión de posibles problemas o dudas surgidos al utilizar el CD-ROM, disponemos de un servicio técnico en el que podréis hacer todo tipo de consultas sobre instalación y ejecución de los programas contenidos en el CD.

Podéis poneros en contacto con nosotros, de lunes a viernes, y de 4 a 8 de la tarde, llamando al teléfono (91) 653 73 17. Os rogamos que, en la medida de lo posible, lo hagáis frente al ordenador, y con éste encendido.









PC CD-ROM y 3,5", Super Nintendo, Mega Drive, PlayStation, Saturm, Game Boy.

Es tu turno

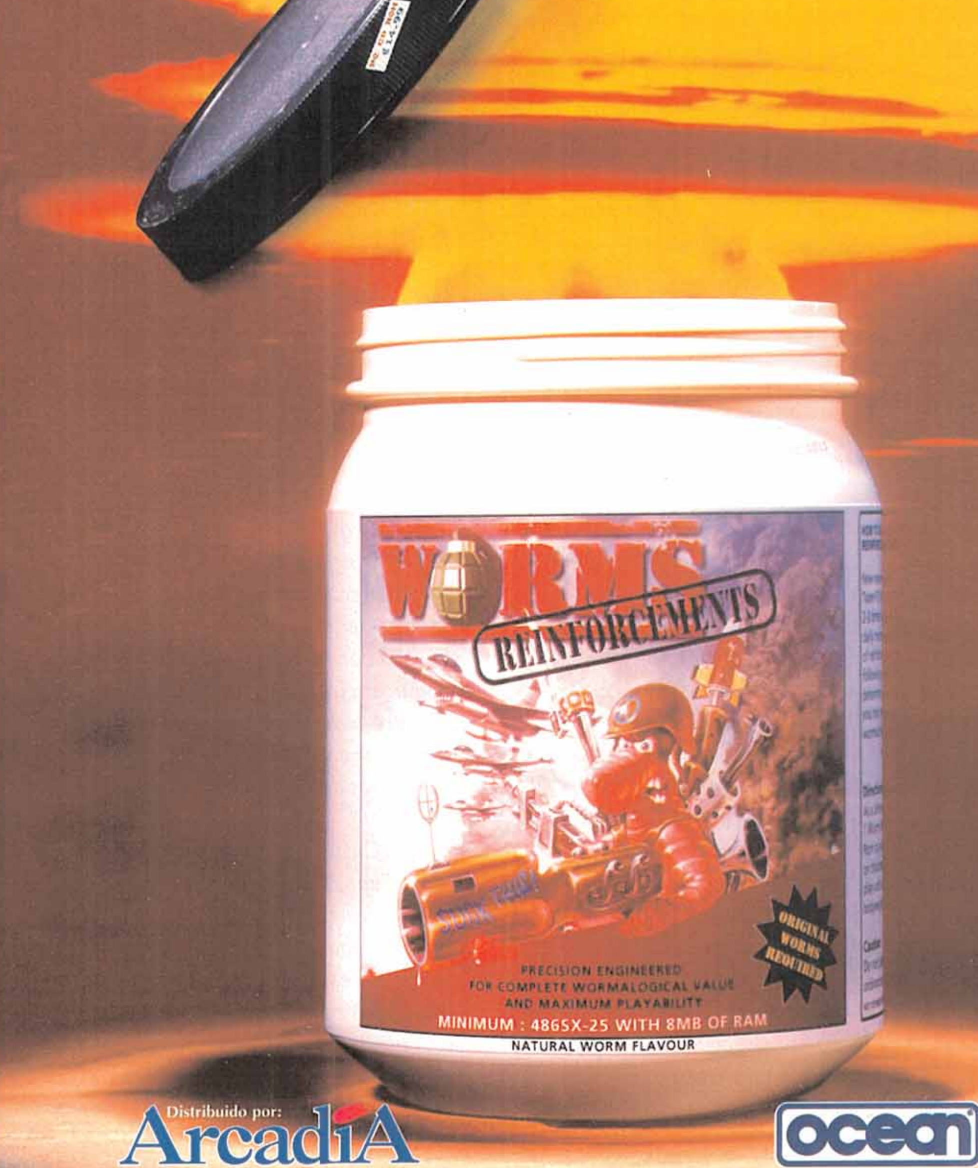
¡Hemos Vuelto!

¿Has tomado ya la medida a Worms? Los mueves donde quieres, mientras gritan sobre el campo de juego. Son impotentes bajo tu pequeño y gordo pulgar y ahora estás listo para apretar con fuerza. Umm, ¿y ahora te creerás un hombre de verdad?

Bien perdona por reventarte este globo de ilusiones, pero estos Worms son todavía más duros. Es cierto que la violencia inútil no tiene gracia, pero la adictividad de este juego es ahora como la sal de la vida. No esperes una oportunidad.

Worms, el arcade de estrategia súper jugable y para múltiples jugadores es ahora más grande y, por supuesto, ¡mucho mejor! ¡Este increíble paquete de armamento refuerza a tu Worm como nunca podrías haber imaginado!

Llegan los refuerzos en PC CD-ROM





Distribuido por: Arcadia software, s.a.

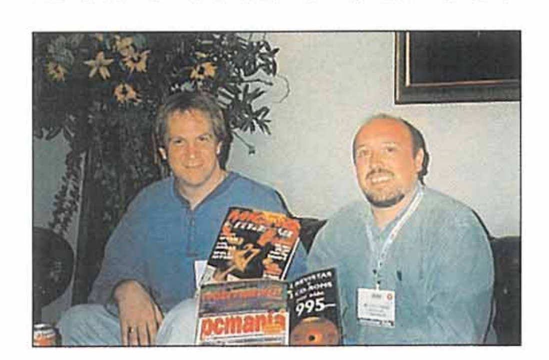
ocean



ENTREVISTA

HABLAMOS CON JAY WILBUR, DESARROLLADOR DE «QUAKE» EN id SOFTWARE

Londres. ECTS 96.
Grandes pancartas los anuncian por todas partes. Es el juego estrella de la feria. Llegamos al stand. Un saludo. Unas palabras. Hablamos con Jay Wilbur. «Quake» está en camino.
Y hay más novedades para el futuro...¿Hace falta decir más?



Todo empezó en 1.990. John y Adrian Carmack, John Romero y Tom Hall se unieron para programar un juego para Apogee, dejando sus trabajos ante la interesante oferta de esta compañía. El resultado se llamó «Commander Keen» y fue un éxito total. Después, llegó «Wolfenstein 3D», y el resto es historia..., hasta que empezó a oírse una palabra mágica: «Quake»".

MICROMANÍA: Según todas las noticias, «Quake» debería estar ya acabado. ¿Por qué se ha retrasado en su lanzamiento?
JAY WILBUR: *Existen dos motivos principales. En primer lugar, «Quake» utiliza una tecnología muy avanzada y totalmente nueva. No es sencillo partir de cero para conseguir unos resultados nunca vistos, pero es la única manera y no se puede planificar el tiempo que un desarrollo así te llevará. En segundo lugar, todas las ideas que teníamos al principio resultaban muy aburridas en la práctica, y tuvimos que comenzar varias veces desde el principio, replanteándonos un montón de temas. Si queremos conseguir el mejor juego de la historia tenemos que alcanzar la mayor calidad posible en todos los apartados del desarrollo. Así de simple.*

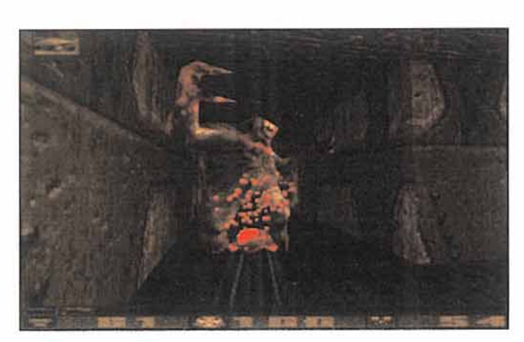
MM.: ¿Qué técnicas se han utilizado en el diseño gráfico de «Quake»?
JW.: *Por un lado, los modelos 3D se han diseñado en estaciones SG, utilizando software Alias/WaveFront. Pero las texturas se han creado en PC, con algo que puede parecer tan antiguo como el "DeLuxe Paint", que aún seguimos utilizando. Hay que mencionar, en otro apartado, las herramientas para el desarrollo de la arquitectura del entorno, que tuvimos que programar nosotros mismos, ya que no existía nada que se ajustara a nuestros objetivos. Este "engine" será utilizado también en «QUAKE 2», y cuando este juego esté acabado podremos afrontar una nueva generación en técnica y tecnología, que no sabemos cuándo existirán, ni en qué consistirán.*

MM.: ¿Cuál es el motivo para que «Quake» ofrezca tantas resoluciones gráficas distintas –desde 320x 200 hasta 320x480–?
JW.: *Bien, intentamos que cada usuario saque el mejor rendimiento a su equipo, sin que por ello deba privarse de jugar con programas como «Quake». Cuanto más potente sea el ordenador, mejores resultados visuales se podrán obtener. Pero, además, tenemos muy claro que el futuro en cuestión gráfica pasa por las tarjetas aceleradoras, y los chips como el Rendition, de Vérité. Con una tarjeta que incorpore este chip –ya está programado– es posible jugar a «Quake» en 800x600, a una velocidad de 30 fps.*

"Después de «Quake», vendrá «Quake 2»..."

MM.: ¿Existirá algún editor para «Quake», y saldrá éste en versión shareware?
JW.: *Más que un editor real –cosa que no es posible, ya que la edición y diseño reales de nuevos niveles precisa de máquinas costosísimas para un usuario–, es muy posible que alguien lance –como ocurrió con «Doom»– alguna herramienta para modificar ciertos apartados del juego.*
Por otro lado, existirá, por supuesto, una versión shareware que contará con entre 5 y 9 niveles, siendo algunos de modalidad Deathmatch.

MM.: ¿Cuándo estará el juego acabado?
JW.: *Cuando esté acabado. Parece una perogrullada, pero es imposible decir ahora "en XX días estará acabado". Puede depender de muchos factores. En estos momentos el desarrollo está al 85%, y las nueve personas que están en el equipo están trabajando a un ritmo muy intenso. Cuando el resultado sea el que esperamos, «Quake» saldrá a la venta.*



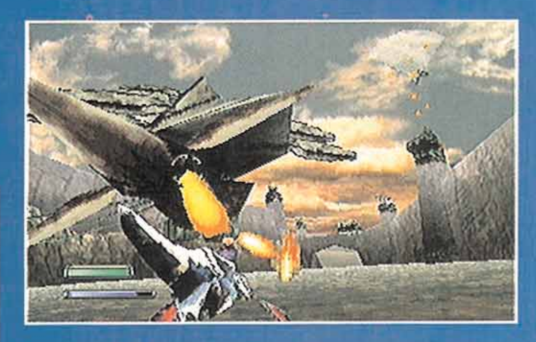
MM.: ¿Es cierto que la versión «Doom» de Nintendo 64 no la va a programar id?
JW.: *Sí, es cierto. Williams se encargará de todo. Por un lado, aunque mantenemos un contacto constante con Nintendo, no disponemos en este momento de los recursos para programar en soportes como Nintendo 64, y Williams, además, tiene gran experiencia en el desarrollo de versiones para consolas. Por otro lado, ¿qué es más importante, terminar «Quake», o programar una versión de un juego que ya tiene varios años?*
MM.: ¿Son ciertos los rumores que hablan de un «Doom 3», con una técnica similar a «Quake»?
JW.: *No, son sólo rumores. La serie «Doom» –con la misma técnica de siempre– quedará cerrada con «Final Doom», que aparecerá en pocos meses, y será una especie de dos por uno, con partes de «Doom» y «Doom 2», y nuevos niveles y características propias. Pero después de «Final Doom», y de «Quake», lo más probable es que llegue «Quake 2», y sólo «Quake 2». ¿Quién sabe realmente lo que puede ocurrir en el futuro?*

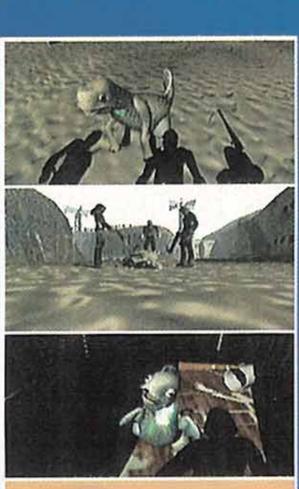


VUELVE EL MEJOR ARCADE

Panzer Dragoon II

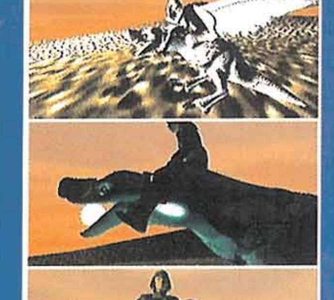
SEGA
En preparación:
SATURN
ARCADE

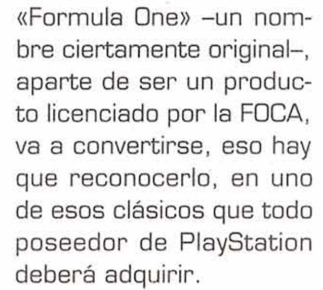














La segunda entrega de uno de los mejores shoot'em up 3D de toda la historia del software se acerca a velocidades de vértigo. «Panzer Dragoon II», ya disponible en Japón, lleva hasta el límite las posibilidades de Saturn en el género, superando lo que parecía imposible de superar en la primera parte, en todos y cada uno de sus aspectos.

Gráficamente, el juego ha mejorado al optimizarse la generación de los escenarios en el plano del horizonte, incluyendo mucho más detalle también en el diseño.

El conocido sistema de control y disparo que ofrecía «Panzer Dragoon», con la posibilidad de variar el sentido de la visión con la simple pulsación de un botón, se mantiene casi intacto, pero con una importante novedad, ya que el campo de visión es ahora mucho más amplio al permitir al jugador elevar y bajar el ángulo de observación, ya que muchos de los enemigos ahora también poseen un campo de acción mucho más amplio. Y hablando de enemigos, el tamaño, variedad y agresividad de estos ha sido aumentado hasta lo impensable.

«Panzer Dragoon II» estará disponible en muy poco tiempo en España –o eso se asegura– y es un título que todo usuario de Saturn deberá, al menos, intentar conseguir.

CALIENTA MOTORES

Formula One

BIZARRE CREATIONS/ PSYGNOSIS/SONY
En preparación: **PLAYSTATION**
ARCADE









Quizá por envidia hacia las increíbles creaciones de Geoff Crammond, quizá no, Bizarre Creations se puso hace largos meses manos a la obra para diseñar el más completo, perfecto y atractivo juego de Fórmula Uno de la historia –al menos para PlayStation–.

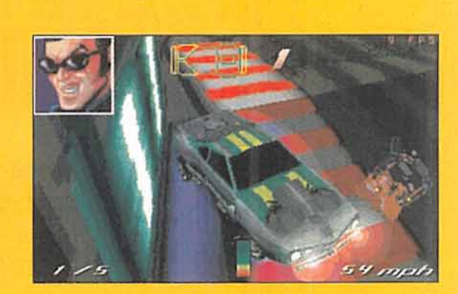
«Formula One» –un nombre ciertamente original–, aparte de ser un producto licenciado por la FOCA, va a convertirse, eso hay que reconocerlo, en uno de esos clásicos que todo poseedor de PlayStation deberá adquirir.

Si bien el juego puede considerarse como un excitante arcade de carreras, no es menos cierto que su aspecto de simulación, al estar dotado de un realismo extremo tanto gráficamente, como en la recreación de vehículos, circuitos, premios, etc., y, por supuesto, el estar realizado con una técnica absolutamente brillante, hacen de «Formula One» el auténtico número uno de juegos de carreras en la máquina de Sony. Basado en el mundial del pasado año –no parece factible que equipos y pilotos participantes en el mundial de 1.996, vayan a ser incluidos– los sistemas de inteligencia artificial de los participantes, los modelos físicos aplicados al juego..., todo, convierte a este juego en una maravilla. Esperad unos meses y comprobadlo.



CARRERAS DE DEMOLICIÓN

Track Attack



MICROPROSE/ ARC DEVELOPMENTS
En preparación: **PC CD-ROM**
ARCADE



El más nuevo –e inesperado– proyecto de Microprose está a punto de ver la luz. El título es «Track Attack», y ha sido considerado fuera de nuestras fronteras como una mezcla entre dos clásicos como «Ram Racer» y «Stunt Car Racer».



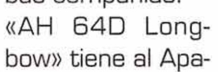
Sin embargo, los diseñadores de «Track Attack» van aún más lejos y afirman cosas tales como que su programa "supera a todos los juegos de carreras existentes" –literal–, gracias, entre otros detalles, al uso del DTS (Dynamic Track System) una técnica por la que cada uno de los treinta y nueve circuitos que componen el juego, cambia de una partida a otra, añadiendo y modificando rampas, muros, trampas, etc.





Según afirman los componentes de Arc Developments, «Track Attack» es algo totalmente nuevo, capaz de enganachar al usuario desde el primer minuto, y el próximo programa de coches a batir –bueno, recordemos que estamos hablando de algo que, sobre todo, es un arcade, no sea que los seguidores de Geoff Crammond se nos vayan a enfadar–.
Opciones de juego en red, quince rivales en cada carrera, tienda donde adquirir "kits" para los vehículos y aumentar su potencia..., son algunas de las características más llamativas de un un producto que, como poco, asegura la diversión.





LA BESTIA DE LA GUERRA

AH 64D Longbow

JANE'S/EA
En preparación: **PC CD-ROM**
SIMULADOR



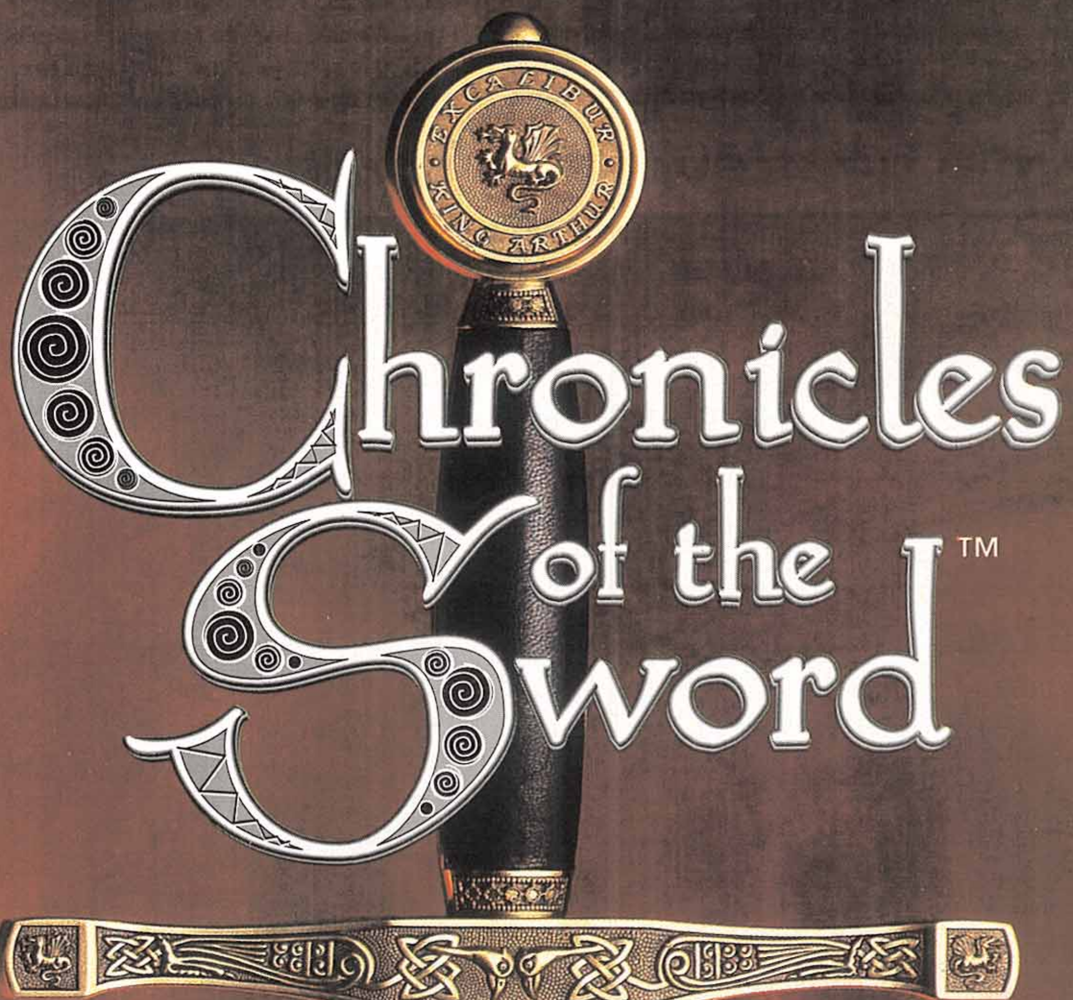


Tras el lanzamiento de «ATF», uno de los más espectaculares y atractivos simuladores de combate de la temporada, Jane's y EA vuelven a la carga con el anuncio del próximo proyecto de ambas compañías.
«AH 64D Longbow» tiene al Apache, uno de los helicópteros más mortíferos y complejos del mundo, como protagonista absoluto. Casi toda la acción, estructurada en múltiples misiones, se centra en dos campañas principales, recreadas de conflictos bélicos reales, situados en Oriente Medio –la Guerra del Golfo– y Panamá.
El extremo realismo que están consiguiendo los programadores se debe, en gran medida, al asesoramiento que, como ocurrió con «ATF», se ha recibido de Jane's en documentación sobre la máquina, las tácticas, la historia, etc. No en vano, esta editorial es la de mayor prestigio en el mundo, no sólo a nivel del público, sino en los ambientes militares más profesionalizados.





Estará disponible sobre el verano, pero la fecha exacta aún no ha sido determinada para el mercado español.







Preste solemne juramento de leatad al rey, a Dios y a su país.

Luche contra la brujería en favor de la virtud.

Entre en una leyenda de magia, misterio y MUERTE.

TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO



Disponible en PC CD-ROM

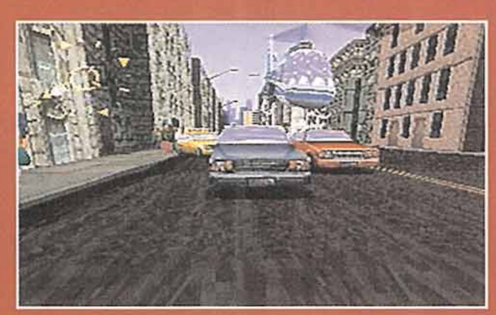
Edificio Arcade Rufino González 23 bis planta 1ª. Local 2 28037 Madrid
Tel. 91-304 70 91 Fax. 91-754 52 65
TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91-754 55 40**



¿QÚE TAL, MR. WILLIS?

Die Hard Trilogy

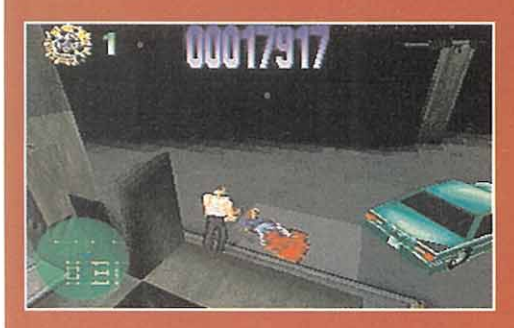


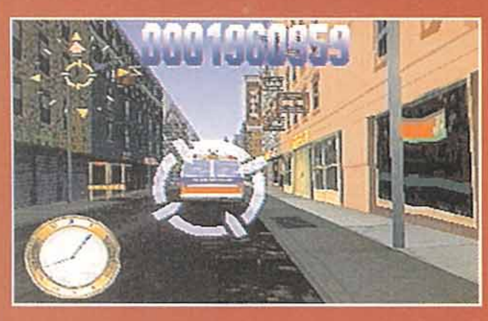


EA/FOX/PROBE
En preparación: **PC CD-ROM, PLAYSTATION ARCADE**



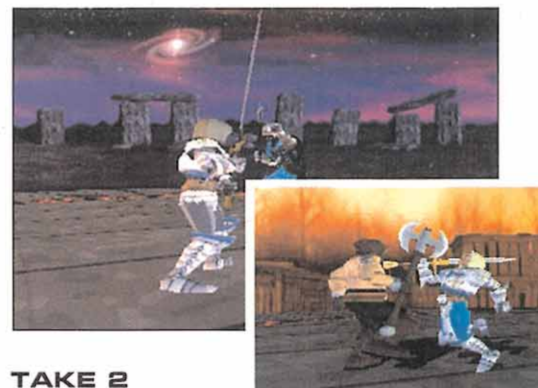
Resultaba bastante extraño que una de las series cinematográficas de más acción, de los últimos años, no hubiera sido más aprovechada por el software que se exibe actualmente. Pero el remedio lo ponen Electronic Arts y Fox al adaptar, no una, ni dos, sino las tres películas de la serie «Die Hard» –«La Jungla de Cristal»– a PC y PlayStation.
Tres CDs, cada uno con un juego diferente, que puede ser ejecutado de forma independiente, componen el conjunto de «Die Hard Trilogy».
Si bien los tres juegos son arcades, ante todo, cada uno posee una estructura diferente. En el primero, por ejemplo, el jugador contempla una perspectiva en primera persona, y la acción se sitúa en un aeropuerto, donde se nos encarga la misión de rescatar unos rehenes atrapados por un grupo terrorista.
En otro, la acción se traslada a Nueva York en busca de un psicópata que se ha dedicado a inundar de bombas la ciudad –algo que también nos suena–. A lo largo de este juego podremos conducir diversos vehículo, recreándose varias persecuciones al más puro estilo de Hollywood.
«Die Hard Trilogy» parece perfilarse, pues, como algo más que una simple licencia, sacando muy buen partido de las posibilidades de la PlayStation –la versión PC se encuentra un poco menos avanzada, y aún no se ha visto gran cosa de la misma– y aspirando a ser uno de los más atractivos juegos de acción de la temporada.





LA LUCHA SE RENUEVA

Iron Blood



TAKE 2
En preparación:
PC CD-ROM, 3DO M2, PLAYSTATION ARCADE

Otro juego de lucha en 3D... ¿O tal vez no? «Iron Blood» está siendo desarrollado, según sus creadores, más como un auténtico simulador de lucha –¿?– que como un arcade. Sea como sea, las primeras imágenes que se han podido contemplar demuestran que todo lo relacionado con diseño y animaciones se está cuidando al máximo.
Contando con el aliciente extra de que será uno de los primeros títulos en apoyar el esperado M2, el juego extrae lo mejor de títulos como «Battle Arena Toh Shin Den», «Tekken», «Virtua Fighter» y toda la serie de juegos de lucha 3D aparecidos hasta la fecha, para ofrecer un increíble conjunto compuesto por más de veinte luchadores, en cuyos movimientos se ha aplicado "motion capture" para llevar al máximo el realismo.
Ambientado en escenarios medievales, y metiéndose en el terreno de la lucha armada, los primeros datos técnicos conocidos –versión PSX– hacen referencia a más de 220.000 pps, con mapeado de texturas y sombreados gouraud. Cada luchador está compuesto por cerca de 4.000 polígonos. ¿Es factible mover esto a gran velocidad? Los programadores están utilizando recursos de 8, 16 y 32 bits combinados para obtener un resultado lo más perfecto posible. El lanzamiento de las primeras versiones se planea para después del verano.

UN FICHAJE DE ALTURA

Pc basket 4.0

DINAMIC MULTIMEDIA
En preparación: **PC**
DEPORTIVO

Aunque lo primero que se piensa es que «PC Basket 4.0» es la nueva estrella de Dinamic Multimedia, esto es una verdad relativa. La realidad es que la gran estrella tiene nombre propio, Juan Antonio San Epifanio, o más conocido como Epi, es el nuevo fichaje de la compañía española, que ha participado en la elaboración de este último «PC Basket».

Una dilatada serie de anécdotas, entrevistas en base a la historia del baloncesto, y cómo se vive desde dentro, los grandes momentos del basket..., contado por uno de los deportistas más carismáticos de nuestro país.

Pero claro, la aparición de una nueva versión de «PC Basket» debe traer algo más que las impresiones de este gigante –nunca mejor dicho– del deporte.

Se ha introducido resolución SVGA –640x480 y 800x600– junto a la ya habitual VGA de 320x200, en perspectiva de campo completo y con zoom. El terreno de las animaciones también se ha renovado, con la aplicación de mates a una mano, alley-oops...

Ahora, además de los torneos habituales, se podrá participar en la Liga Europea –treinta nuevos equipos–, con todo lo que ello implica, en el apartado de arcade y de estrategia –más fichajes, partidos, ventas...–.

«PC Basket 4.0» promete superar todo lo imaginable en juegos de baloncesto para PC.

DE LA OSCURIDAD A LA LUZ

NIGHTS

SEGA
En preparación:
SATURN
ARCADE

Uno de los proyectos más ambiciosos de Saturn, que no tuvieran nada que ver con AM2, es «(Into the Dream Paradise with...) Nights», con toda probabilidad. Posiblemente, este juego no os suene mucho. No es raro. Sega ha procurado mantenerlo en el más absoluto secreto, hasta que hace poco la noticia se extendió como la pólvora.

«Nights» es, básicamente, el primer intento de la compañía por lograr un perfecto matrimonio entre un arcade de plataformas con movimientos dinámicos de cámara –nada que ver con «Bug»–. De hecho, el juego ha servido como modelo al Sega Technical Institute (STI), para el desarrollo de la versión Saturn de «Sonic».

La combinación de las plataformas, con la ausencia de gravedad, provoca en «Nights» unos resultados espectaculares.

El programa posee tres tipos diferentes de interface, cuya característica común son las 3D. En el primero, la acción transcurre en un mundo 3D con total libertad de movimientos y perspectivas de cámara. El segundo, es básicamente un entorno 2D, en el que se circula por un camino predefinido, dejando la acción tridimensional a los movimientos de cámara. En el último, todo recuerda al genial «Panzer Dragoon», aplicándose en los combates con los jefes de fin de fase.

La impresión general es que Sega, desde Saturn, va a plantear una dura batalla al aún en pañales «Mario 64», de Nintendo. Aunque también puede ser considerado como un aperitivo del esperado «Sonic» para 32 bits, del que aún no se sabe casi nada. Todo se aclarará en su momento.



MÁS ALLÁ DE LA REALIDAD

Unreal

EPIC MEGAGAMES
En preparación: **PC CD-ROM (WINDOWS 95)**
ARCADE



De no ser por una pequeña reseña que Epic Megagames incluyó en la versión shareware de «Extreme Pinball», «Unreal» –título provisional–, casi habría pasado desapercibido para la mayoría de la gente. Sin embargo, la sorpresa y curiosidad ante un dato como ese obligaban a investigar sobre el proyecto más secreto de Epic, y quizá el más ambicioso.

«Unreal» es un aventura/arcade 3D, para Windows 95 –exclusivamente–, concebido como programa ideal para redes de gran número de usuarios y del que resulta casi asombroso escuchar que se tratará de un clon de «Quake», cuando éste aún ni siquiera tiene fecha de lanzamiento.

«Unreal» sitúa al jugador –o jugadores–, en un mundo extraterrestre poblado por monstruosos seres –híbridos de reptil, humanos y desconocidas criaturas–. El objetivo es sobrevivir, y no será tarea fácil. Pero independientemente de guiones e historia, lo que el entorno del juego ofrecerá es una extrema libertad de movimientos –6 grados– en la que asombra la compleja dinámica de partículas que se ha aplicado a los personajes y situaciones. Los modelos siguen leyes físicas en cada instante, lo que unido a las excepcionales calidad gráfica y sonido, hacen de «Unreal» una pequeña maravilla. La posibilidad de juego entre 20 y 100 usuarios es algo más que una teoría. Redes soportadas por servidores –mínimo– Pentium (133 Mhz), Pentium Pro o estaciones DEC Alpha con Windows NT.

«Unreal». Un nombre a tener en cuenta.

AVENTURA SUBTERRÁNEA

Tunnel B1



Un shoot'em up situado en escenarios subterráneos. Eso es, a grandes rasgos, «Tunnel B1», uno de los más interesantes proyectos de Ocean.

Dotado de increíbles efectos de luz, y una calidad gráfica sobresaliente, el argumento que da vida a «Tunnel B1» no es demasiado original, pero sí válido para conseguir un buen juego. Somos la última esperanza de la raza humana, en lucha contra un despótico dictador que ha decidido acabar –al estilo hitleriano– con quien se oponga a su credo.

Embarcados en un curioso "caza" adaptado a los escenarios, cinco fases se presentarán por delante del usuario, en las que liberar adrenalina y demostrar buenos reflejos. Una excelente banda sonora, la inclusión de escenas de FMV y un elevado realismo son los datos más interesantes que se han podido conocer hasta ahora. Un proyecto que dentro de muy poco dejará de serlo.

Ganadores del concurso RISE 2. Resurrection

Primer Premio: Cada uno recibirá un juego de «Rise 2. Resurrection» en el formato que hayan elegido.

David Costas Tubio. Pontevedra
Juan Pedro Marín Ortega. Cádiz
Julio Giménez Sobrino. Madrid
Lorenzo Brotons Monedero. Alicante
Fernando Martí Pérez. Alicante
Jaime Martínez López. Madrid
Javier Molina Ocaña. Madrid
José Verdugo Ternero. Barcelona
Javier Ruiz Muñoz. Ciudad Real
Javier Solis Fernández. Asturias
José D. Romero Toribio. Barcelona
Francisco Roca Sáinz. Valencia
Pedro Menchón Bernabé. Barcelona
José Antonio García Gijón. Sevilla
Antonio Maiño Romero. Madrid
Alexander Hoffman Montero. Guipúzcoa
Miguel de Arriba Mendo. Baleares
Álvaro Tello López. Madrid
David Miguel Pérez. Palencia
Ricardo Del Olmo Ruiloba. Madrid
Ignacio Lantero García. Huesca
José V. Enguidanos Loma. Valencia
Miguel A. Villanueva Victoria. Valencia
Iker Cortés Roncal . Vizcaya
Julián Nieto Andrés. Salamanca
Alberto Domínguez Díaz. Sevilla
David Calvo González. Huelva
Daniel Lecha Martínez. Valencia
Juan José Plaza Otero. Zaragoza
Toni Buira Clua. Tarragona
Jorge José Ces Mariño. La Coruña
Jorge Cera Fernández. Barcelona
Álvaro Sánchez Palenzuela. Córdoba
José M. Morillo Chamorro. Madrid
Manuel Míguez Lorente. Madrid
Juan Mauel Varela Ares. Lugo
Jesús de la Lama Arias. Valladolid
José C. Asenjo Rodríguez. Granada
Mariano García Carrera. Lérida
Alexander Uria Aguillo. Vizcaya

Segundo Premio: CD de música de Bryan May.

Hugo Fernández. Vizcaya
Rafael Navarro Martínez. Murcia
Marc García Carcerá. Valencia
Rafael González Rodríguez. Madrid
Juan Elejalde Delgado. Álava
Irene Platero Márquez. Málaga
Aitor Martitegui Jaio. Vizcaya
Román Molina Gil. Lérida
Óscar Luján Piera. Barcelona
Víctor M. Rodríguez Soul. Cádiz
Enrique Sicilia Polo. Barcelona
Ferrán Gómez Albentosa. Alicante
Óscar Porrero Villanueva. La Coruña
Sergio Pradas Leiva. Barcelona
José Mª. Viñes Rivero. Madrid
Óscar Álvarez Rua. Pontevedra
Juan Diego Pérez Bandera. Málaga
José Manuel Cisnal Roig. Valencia
Juan F. Escamilla Guzmán. Málaga
Alfonso Caparrini Revellado. Madrid
Carlos A. García Sánchez. Tarragona
Gustavo González Villoria. León
Manuel Somoano Gil. Almería
Antonio Castillo Prat. Gerona
Francisco López de Rego. La Coruña

HEMOS PUESTO NUEVO PRECIO AL PODER

WANTED



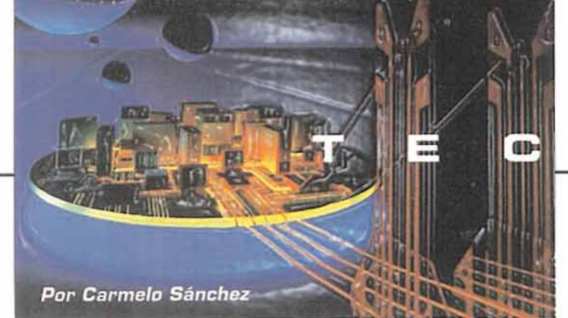
PREGUNTA POR SU NUEVO PRECIO.
¡¡TE VAMOS A SORPRENDER!!

Además, cómprate ahora un controller y el memory card, y te regalaremos una bolsa exclusiva, diseñada para llevar tu PlayStation y tus periféricos.
Cualquier duda que tengas sobre PlayStation, puedes consultarla en el teléfono **902 102 102**



El poder al alcance de tus manos

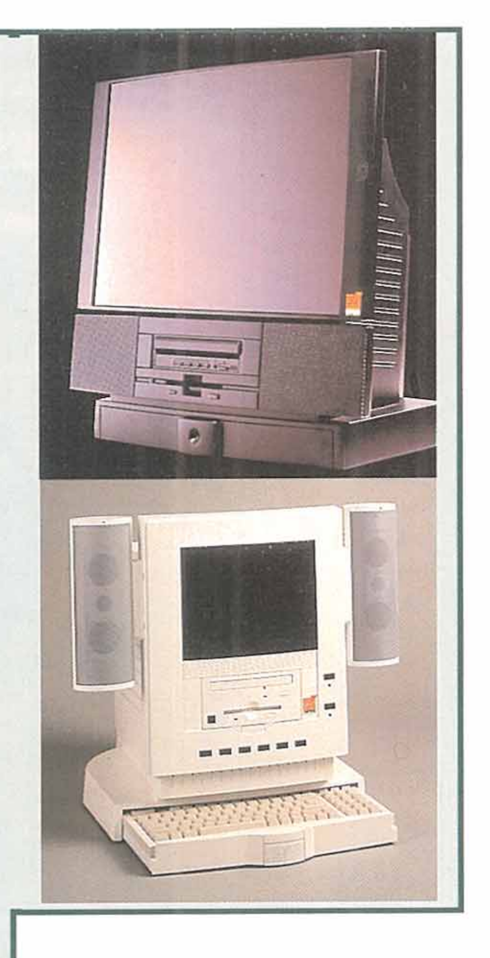






UPKE SYSTEMS

Ordenadores personales



En la tendencia actual de considerar el ordenador como un electrodoméstico más y, por tanto, realizar diseños acordes con el sitio que va a ocupar en el salón junto a la televisión y el equipo de música, o bien sustituyéndolos a ambos, hay muchas firmas involucradas. Pero probablemente una de las que mejor hayan captado el ideal buscado es Upke Systems.
Esta compañía desarrolla ordenadores que se integran perfectamente tanto por su estética como por prestaciones en el ambiente casero, pero sin desdeñar en ningún caso sus posibles asentamientos en oficinas y entornos profesionales. Se busca ante todo potencia, funcionalidad e integración. El diseño es totalmente compacto, sólo alterado por los potentes altavoces, situados en los laterales de la pantalla, que va recubierta por un cristal que evita reflejos y el paso de la radiación. El teclado se retrae hacia el interior del equipo cuando no se usa, y la habitual maraña de cables de las conexiones se reducen a uno solo.
Todos los equipos cuentan con grandes posibilidades multimedia, basadas sobre todo en sus dos componentes básicos: Pentium de hasta 200 MHz y Windows 95 como sistema operativo. Otras características son 16 Mb de RAM, 1 Gb de disco duro, tarjeta de vídeo de 2 Mb VRAM con 16 millones de colores con resolución máxima de 1.280x 1.024, CD-ROM 4X con cargador para cuatro discos, ratón, y modem de 28.800 con teléfono y contestador automático. También tiene sintonizador de TV –a pantalla completa– vía antena o cable, reproducción MPEG/ Video CD por hardware, y entrada y salida de vídeo. El apartado sonoro queda cubierto con una tarjeta de sonido con tabla de ondas compatible Sound Blaster, altavoces con sonido SRS 3D integrado, micrófono y jacks para entrada/salida de audio. Todo se maneja desde un mando de control remoto que engloba todas las amplias funciones de estos fenomenales sistemas que, por ahora, no se distribuyen en nuestro país.

GRAVIS GRIP MULTIPORT

Periférico multipuerto para PC

Fabricante: **Gravis**

Tanto los juegos deportivos como todos aquellos que tienen opciones multijugador en la misma máquina, se hacen acreedores de este periférico de Gravis. El multipuerto GrIP permite conectar hasta cuatro pads o joysticks de cualquier tipo –digitales y analógicos, incluso específicos para simulación de vuelo– al mismo puerto de PC sin ralentizar la CPU, causar interferencias entre ellos o privarles de ninguna de sus características particulares. Elimina los engorros que producen otras soluciones menos tecnificadas como los cables bipuerto o las conexiones al teclado, e incluso puede prescindirse del puerto dual, ya que solo requiere un puerto convencional de PC. Todas las demás adaptaciones son realizadas por el hardware del multipuerto GrIP. Los mejores resultados

Flash

Iomega ya ha lanzado al mercado el Jaz, la unidad de almacenamiento extraíble de 1 Gb con un precio que rondará las 100.000 pesetas. Los discos de 3,5 pulgadas y de 1 Gb de capacidad para esta unidad valdrán tan sólo 17.000 pesetas. Esta unidad es totalmente portátil –SCSI– y funcionará con casi todos los sistemas: DOS, Windows, Win 95, Mac, OS/2, estaciones de trabajo... Para más información llamar a Iomega al 900 993.538.

Intel y Microsoft, junto a más de cien compañías de renombre mundial, se unen para unificar criterios en lo que se refiere a comunicaciones basadas en Internet. La nueva plataforma conseguirá que las comunicaciones de vídeo, voz y datos sobre Internet sean tan comunes y cotidianas como una llamada telefónica normal, y que puedan realizarse desde y entre cualquier tipo de ordenadores actuales.

El primer virus para Windows 95 ya tiene nombre, y ya es detectado por las versiones más recientes de los antivirus más prestigiosos. Se cree que "Boza", o "Bizatch" como también se le conoce, es originario de Australia. El virus infecta ficheros de 32 bits, bloqueando su funcionamiento, aunque se piensa que no es intencionadamente destructivo, y que es un efecto secundario no deseado de su ejecución.

Compaq, junto con Fisher Price, han desarrollado un curioso periférico para PC destinado a los más pequeños de la casa. Su nombre es Wonder Tools Cruiser, y es un aparato que conjunta joystick, volante y teléfono, entre otras cosas, en un todo realizado con un diseño infantil y gracioso.
Su principal utilidad será con los programas educativos de manera específica con los programas de Compaq.

En la ciudad japonesa de Urayasu City se ha puesto en marcha un sistema de servicios multimedia interactivos de banda ancha, denominado Zoetrope. Desarrollado por Silicon Graphics y NTT –Compañía Telefónica de Japón–, proporcionará a los telespectadores acceso a compras on-line, vídeo y servicios de información bajo demanda y juegos multijugador a través de la red.





se consiguen con los pads GrIP, también de Gravis, muy similares en aspecto a los de Sega Saturn, y que aprovechan al máximo las posibilidades del multipuerto, pues están diseñados para ser complementarios.
El interface usado en el multipuerto GrIP es digital para eliminar ralentizaciones, garantizar simultaneidad de acción a todos los jugadores, y ofrecer la máxima velocidad de juego, además de permitir activar más de ocho botones de función, incluso en Windows 95.
Consigue, asimismo, la máxima compatibilidad tanto con el software, pues tiene calibración automática, como con el hardware, ya que funciona en la práctica totalidad de los puertos de PC.
Más información en Seric's Room (977-330.056).

KT2000 C ESD

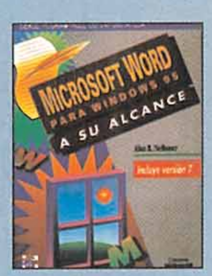
Teclado para Windows 95

Fabricante: **Key Tronic**

Tenemos ante nosotros un teclado que, además de ser específico para Windows 95 en virtud de la colaboración de sus fabricantes con IBM y Microsoft, cumple todas las normativas europeas concernientes a seguridad, y en concreto la MPR2/90 sueca.
Y ello es debido a que el KT2000C está equipado con una tecla ESD, que se activa al usar la barra espaciadora, y que disipa a través del teclado la electricidad estática que se crea en torno al usuario, eliminando el campo electromagnético que se genera entre nosotros y el ordenador. De esta manera nos protegemos contra radiaciones nocivas, al igual que a nuestro equipo y software, al que al parecer también afectan.
Para más información, existente en versiones para PC/XT/AT y PS/2, dirigirse a Sur Componentes, S.L. (95 - 4906979).

APLICACIONES

Microsoft Word para Windows 95 a su alcance



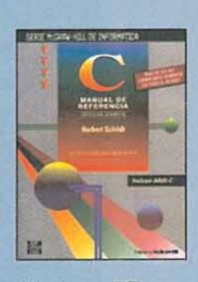
Elaborada como una guía de aprendizaje de la versión 7 de Word para Windows 95, está especialmente diseñada para aquellos lectores que quieran iniciarse en el uso del programa, pero también para aquellos que quieran perfeccionar sus conocimientos que sobre el mismo tienen.
Desarrollado a lo largo de cinco partes, que van desde las características básicas de Word, hasta la creación de documentos especiales y complejos, es de destacar la inclusión de numerosas llamadas especiales con la finalidad de facilitar el aprendizaje de Word –notas, sugerencias, recordatorios, advertencias y actualizaciones–, pero se echa en falta la inclusión de numerosos ejemplos a que los lectores tienen acceso en las obras de la Editorial McGraw-Hill. Incluso no hubiera estado se más incluir un disquete o CD-ROM con ejemplos de las diversas aplicaciones de Word 7.

501 Págs. 3.900 Ptas.

ALAN R. NEIBAUER
OSBORNE/MCGRAW-HILL
NIVEL "I"

LENGUAJES

C. Manual de referencia



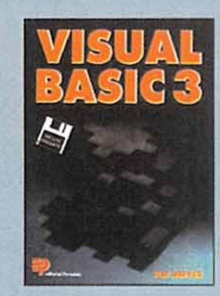
Esta obra, en su tercera edición, explica con gran detalle todos los aspectos del leguaje de programación C y de las bibliotecas. Se centra, principalmente, en el estándar Ansi C y en los cambios y mejoras realizados en C. Además, se incluye programación en Windows 95, ya que C es el lenguaje más habitual de programación para Windows.
Dividida en cinco partes –veintiocho capítulos–, está dirigida a todos los usuarios de C, ya sean principiantes o expertos conocedores del lenguaje, y es de destacar el gran número de ejemplos que incluye para e que el aprendizaje sea más sencillo y llevadero.
Todo esto hubiera podido ser mejorado con la inclusión de algunos ejemplos prácticos en un disquete o CD-ROM, práctica ya bastante habitual en las obras que versan sobre el mundo de la informática, pero que no llega a ser un obstáculo para adquirir el libro por aquellos programadores que quieran tener un buen manual de referencia de C.

785 Págs. 6.680 Ptas.

HERBERT SCHILDT
OSBORNE/MCGRAW-HILL
NIVEL "I"

LENGUAJES

Visual Basic 3



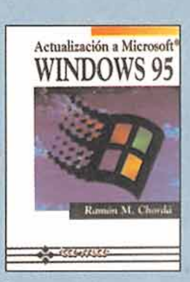
Los lenguajes de programación se ajustan, hoy en día, casi inmediatamente a los nuevos entornos del mundo de la informática, y brindan herramientas de gran potencia para crear los programas que demanda el mercado informático.
En esta obra el lector no encontrará un análisis pormenorizado de cada instrucción propiedad o elemento de Visual Basic; todo lo contrario. El autor ha querido que el usuario de este lenguaje tenga solucionadas todas sus dudas sobre el manejo del mismo, de todo aquello que en los manuales no se explica. Es decir, trata de mostrar las posibilidades del trabajo con ejemplos que compilan los comentarios y exposiciones y, a la vez, permite comprender y relacionar esas tres partes de Visual Basic en conjunto.
Destaca la inclusión de dos disquetes con proyectos-ejemplos y actualizaciones de algunos programas y librerías de Visual Basic, además de ejercicios para ayudar al lector y así llegar a dominar el lenguaje.

412 Págs. 4.300 Ptas.

JIM BOYCE
EDITORIAL PARANINFO
NIVEL "C"

SISTEMAS OPERATIVOS

Actualización a Microsoft Windows 95



Con la gran revolución que supuso el sistema operativo de Windows 95 lanzado allá por el mes de septiembre de 1.995, muchos de los usuarios se han visto perdidos, debido al gran cambio que ha supuesto con anteriores versiones de Windows.
En esta obra se pretende que el lector aprenda a instalar y actualizar su equipo con la nueva versión de Windows de una manera fácil y rápida. En cada capítulo se describen detalladamente todos los componentes del sistema, cómo trabajar con ellos, sugerencias y ejemplos prácticos que servirán al lector para conocer cada elemento, sus ventajas e inconvenientes.
En fin, un libro que todo usuario de Windows 95 que se quiera hacer con el control absoluto del mismo no debe dejar escapar.

329 Págs. 3.500 Ptas.

RAMÓN M. CHORDÁ
RA-MA
NIVEL "I"

PÉSIMO
FLOJO
NORMAL
BUENO
MUY BUENO

NIVEL I: **INICIACIÓN** NIVEL C: **CON CONOCIMIENTOS** NIVEL E: **PARA EXPERTOS**



F-16 FLCS LIMITED EDITION

Joystick para PC

Fabricante: **ThrustMaster**

La serie de joysticks que ThrustMaster realiza destinados a la simulación de vuelo consigue los mejores resultados en la mayoría de los juegos, los cuales cuentan casi siempre con opción específica para usarlos. Las réplicas de los mandos de los aviones reales que hace ThrustMaster son de sobra conocidas y aclamadas por el público en general, pero el modelo que acaba de salir roza el sibaritismo.

Del modelo FLCS, adaptado del mando original del F-16, se realiza ahora una versión limitada, numerada y firmada de tan sólo 5.000 unidades, cuya principal característica diferenciadora del modelo normal es que la base está realizada en acero y aluminio reforzado. El metal también está presente en otras partes del joystick, extremadamente robusto y realizado en materiales de gran calidad, tanto externamente como internamente, pues hasta los switches y potenciómetros son de los mejores. En el resto de características y prestaciones es idéntico al F-16 FLCS, totalmente programable y compatible con las palancas de potencia WCS II y TQS también de esta firma.

Un joystick de lujo hecho para durar y con certificado de autenticidad incluido. Un capricho del que os pueden informar en Herederos de Nostromo (91-5422120).



miroMEDIA VIEW

Aceleradora gráfica

Fabricante: **Miro**



La tendencia actual, en cuanto a producción de tarjetas aceleradoras, no se centra en el desarrollo de una simple tarjeta, sino que se intenta crear auténticos sistemas gráficos plenos de posibilidades. La intención de unir todo lo que el usuario puede obtener en el campo gráfico –MPEG, Video-CD, aceleración Windows 2D y de juegos 3D, sintonización TV, manejo de vídeo– en un sólo producto ya es una realidad, por lo menos para los alemanes de Miro.



La miroMEDIA View es una aceleradora gráfica de 64 bits equipada con 2 Mb de RAM EDO y un micro multimedia Trio64 V+ de S3 que soportará los futuros estándares, como DDC 2B y Direct Draw bajo Windows 95, entre otros. Este hardware tiene como característica más importante la reproducción MPEG de alta calidad con sonido estéreo tanto en juegos como películas, ya que reconoce los formatos VideoCD más habituales –Open MPEG, ReelMagic–. También puede conectarse a una TV para así ver los juegos de PC en cualquier pantalla y con una calidad de color de 24 bits. La tarjeta miroMEDIA View se puede ampliar con un módulo que permitirá recibir señal de TV y de videotexto, además de capturar imágenes de vídeo y de cámara.





Todas las funciones de la tarjeta y del módulo se controlan a través de la aplicación miroMEDIA Manager, que proporciona un agradable e intuitivo interface para ello, tan sencillo de manejar como la TV. El Manager también tiene opciones de comunicaciones y recepción de radio si se tienen conectadas las tarjetas de modem y radio específicas de miro. Para que la sensación televisiva sea total, el conjunto se completa con un control remoto específico con botones y switches adaptados a las funciones del Manager. Como es lógico, el software funciona bajo Windows 3.X y 95.

Para más información dirigirse a Binal S.L (943-466047).

CDD-2000

Grabadora de CD-ROM

Fabricante: **Philips**



Hablar de una grabadora de CD-ROM a estas alturas no conlleva ninguna novedad, pero sí cuando nos encontramos ante la que presume de ser la más completa y económica del mercado. La Philips CDD-2000 es un moderno modelo que graba a doble velocidad y lee a cuádruple, dispone de un buffer de memoria de 1 Mb, y graba una gran variedad de formatos, siendo de las pocas que incluye en Photo-CD. Pero no es la única innovación que incorpora esta grabadora, ya que por ahora es la única que permite realizar grabaciones desde cualquier fuente, incluso una disquetera, gracias a su sistema de escritura incremental por bloques. Se comercializa, en modelos interno o externo, junto con el software de grabación multisesión y una tarjeta controladora Adaptec 1505, y su distribuidor oficial es CD World (93-4186873).

GAMA SCREENBEAT

HACE MUCHO TIEMPO QUE NOS CONVENCIMOS DE QUE EL ALTAVOZ DEL PC ERA UN COMPONENTE DECIDIDAMENTE INSUFICIENTE. SURGIERON ENTONCES LAS TARJETAS DE SONIDO, PERFECCIONADAS ACTUALMENTE HASTA LA SACIEDAD, E INCLUIDAS EN PRÁCTICAMENTE TODOS LOS ORDENADORES. Y CON LA SOUND BLASTER O LA ULTRASOUND NACIÓ LA NECESIDAD DE UNOS BUENOS ALTAVOCES PARA NUESTRO ORDENADOR. AQUÍ ES DONDE LA PERFECCIÓN LA PONE LOGIC 3.



ALTAVOCES

Con su gama de altavoces ScreenBeat cubren las necesidades y precio de cualquier usuario. Todos ellos cumplen unas características base: aislados magnéticamente, con controles de volumen y bajos, y diseñados para ser armónicos con cualquier ordenador, aunque pueden usarse en cualquier fuente de sonido. La oferta va desde unos auriculares con micrófono incorporado, hasta el modelo SB 300, un gigantesco sistema superwoofer con altavoces de dos vías giratorios de 20W por canal y subwoofer de 60W. Entre medias de ambos hay una amplia variedad.

En la parte baja de la gama encontramos los SB 205, pequeños pero potentes –10W– y diseñados para montarse a los lados del monitor; y los SB 225 con una mayor frecuencia, transformador para la red eléctrica incorporado, entrada para cascos, y 25W de potencia.

Subiendo en precio y potencia cada modelo conserva las características del anterior, mejorándolas con otras nuevas, y así tenemos el modelo SB 250 de 50W que, con las cualidades del SB 225, monta además amplificador de bajos reflex de dos vías.

Ya en la parte más alta de la gama tenemos el SB 255 SubWoofer, que se coloca debajo de la pantalla, y que con 50W de potencia tiene dos altavoces de 2 pulgadas y un subwoofer de 5,25, además de conector externo para más altavoces. Entre éste y el SB 300 está el SB 280 de 80W, con las mismas características que los anteriores, pero con un tweeter de 2 pulgadas y un woofer de 3.

Todos ellos proporcionan la máxima calidad de sonido para aprovechar al máximo las capacidades musicales de nuestro ordenador, o simplemente para conectarlos a nuestro equipo de música.


SB280


SB255


SB300

PRECIOS ORIENTATIVOS

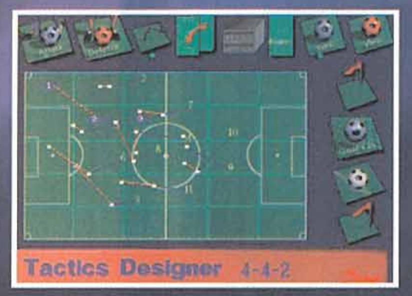
MODELO	POTENCIA	PRECIO
SB 311	------	2.490
SB 205	10W	3.490
SB 225	25W	4.490
SB 250	50W	10.990
SB 255	50W	18.490
SB 280	80W	23.990
SB 300	100W	39.990

NOTA: Estos altavoces los distribuye en España Electronic Arts. (91-3047091)

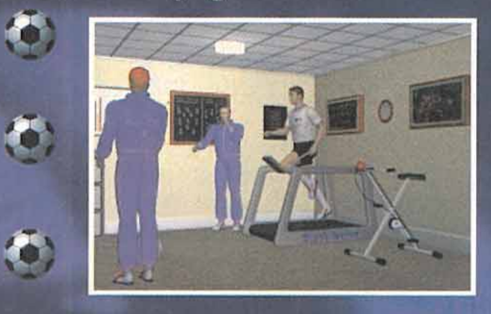
e jugar con el equipo al que entrenas!

PLAYER Manager 2

12 buenas razones para comprar Player Manager 2



- *El diseñador de tácticas.*
- *4 Divisiones y 3 niveles de dificultad.*
- *Posibilidad de uso personal o multiplayer para 2, 3 ó 4 jugadores.*
- *Set de entrenamiento completo.*



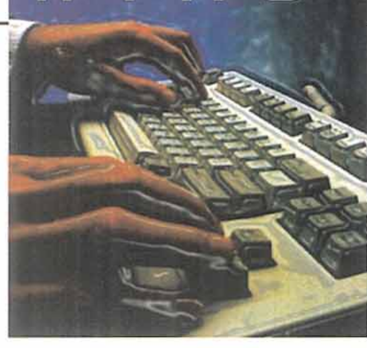
- *Mercado activo de traspasos y préstamos.*
- *8 Instrucciones diferentes a un jugador particular por partido.*



- *Titulares sensacionales, resúmenes informativos, datos del partido.*
- *Competición por el mejor entrenador del mes.*
- *Pretemporada: contrata a un entrenador, un cazatalentos y un fisioterapeuta.*
- *Acción del campo bajo 4 puntos de vista: isométrico, perspectiva y 2 vistas aéreas.*
- *Acción en el terreno de juego en 3 velocidades.*
- *Jugadas destacadas.*







Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno. No se devolverán los originales no solicitados, ni se facilitará información postal o telefónica sobre los mismos.

HAY BASTANTES SIMILITUDES ENTRE LOS LECTORES QUE ESCRIBÍS A ESTA SECCIÓN. APARTE DE SER SEGUIDORES ACÉRRIMOS DE NUESTRA REVISTA, TAMBIÉN MANIFESTÁIS EN VUESTRAS CARTAS UNAS NECESIDADES PARECIDAS Y UNAS PREGUNTAS Y DUDAS MUY SIMILARES EN MUCHOS CASOS. POR ELLO NO TENEMOS MÁS REMEDIO QUE AGRUPARLAS EN UNA SOLA Y CONTESTARLAS GLOBALMENTE, O A UNO DE VOSOTROS DE MANERA ESPECÍFICA, PORQUE SINO NO DARÍAMOS ABASTO. LAMENTAMOS QUE NO TODOS PODÁIS VER VUESTRO NOMBRE REFLEJADO EN ESTAS COLUMNAS, PERO INTENTAMOS DAROS SOLUCIONES A VUESTROS PROBLEMAS, COSA QUE ESPERAMOS CONSEGUIR. POR AHORA NUESTRA RELACIÓN PARECE DE LO MÁS FRUCTÍFERA, LO QUE PODÉIS COMPROBAR LEYENDO LAS CARTAS QUE HEMOS ELEGIDO PARA ESTE MES

Debatir por el manga

Os escribo para haceros partícipes de mi desacuerdo en lo referente a la inclusión en la revista de una sección manga. Para empezar, el manga es una cosa y los videojuegos, otra. Para informarse sobre las últimas películas manga ya hay revistas especializadas en eso. Hay que añadir que la relación manga-videojuegos es bastante escasa, reduciéndose a tres juegos "calentitos" y a poco más... Con ésta quiero defender la integridad de Micromanía para que no pase a formar parte del "montón", que no se integre en "lo común" amoldándose a unos cánones prefijados y que ya muchas revistas tienen... Otra cosa, yo no odio el manga; me gusta, tengo comics y películas, pero el manga es una cosa y Micromanía otra. Siento estar en contraposición con Alberto Estévez Olleros, pero si quieres manga, compra manga.

Carlos Delgado Brillas. Madrid

EF2000 y Thrustmaster

Hemos recibido muchas cartas preguntando acerca de cómo conseguir el mando de control ThrustMaster que recomendamos en el reportaje Escuela de Pilotos para el manejo del «EF2000». Los productos de Thrustmaster son distribuidos en España por Herederos de Nostromo, con sede en Madrid, y teléfono (91) 5422120.

La Redacción

Bandas sonoras en el CD

En el CD del número 14 habéis incluido la banda sonora de un juego, la idea es muy buena. Y me gustaría sugerir que en próximas entregas siguiéseis incluyendo bandas sonoras de juegos no sólo actuales, sino también de clásicos. En el caso de que ya las hayáis incluido en PCmanía, me gustaría saberlo.

Alejandro Larrodé Fdez. Guipúzcoa

RESPUESTA: Como supones, la inclusión de bandas sonoras de juegos no ha sido una novedad, ya que en otros CDs anteriores también las incluíamos. Algunas de esas pistas son específicas del juego, pero otras veces hemos incluido sólo la banda sonora, como el caso de «Microcosm» en el número 21 de PCmanía y «Alone in the Dark» en el 18. Seguiremos haciéndolo, aunque de momento sólo con los actuales.

Un producto interesante

En el número 13 dabais noticia de la salida al mercado de una tarjeta de radio fabricada por Rosetta –WinRadio–. Desearía disponer de más información sobre este producto, ¿podéis indicarme la dirección de su distribuidor o fabricante?

J. M. Martínez Marín. Zaragoza

RESPUESTA: Muchos lectores se han dirigido a nosotros preguntando por esta tarjeta. El distribuidor en España es UMD S.A., de Bilbao, y cuyo número de teléfono es (94) 4762993.

Posibilidades de mi ordenador

Me gustaría saber la diferencia de velocidad entre un 486 DX4 a 100 MHz con un Pentium a 100 MHz. Creo que la diferencia entre un Pentium a 100 MHz y mi ordenador no tiene que ser muy grande, porque los dos trabajan a 100 MHz y algunos juegos me lo reconocen como Pentium... ¿es mucha la diferencia en segundos entre ambos ordenadores?, ¿qué es mejor, un Pentium 75 o un 486 DX4 a 100? Me gustaría también que publicaseisun reportaje más amplio sobre «FIFA 96», aunque ya sé que salió en el número 10, no lo pude comprar a tiempo y no lo encuentro... Me extraña mucho la diferencia abismal de precio entre los dobladores de memoria y los módulos SIMM, ¿tienen ambos las mismas prestaciones? Me gustaría que me explicáseis cómo funcionan los dobladores y si merecen la pena.

Antonio Ortiz Yuste. Málaga

RESPUESTA: Entre un Pentium y 486 DX4 que tengan las mismas frecuencias de reloj, siempre funcionará más rápido y da mejores prestaciones el Pentium, pues su arquitectura y diseño son mucho más avanzados, y realiza muchas más MIPS –millones de instrucciones por segundo– que el DX4. Es una confusión frecuente, puesto que los MHz miden la frecuencia con que trabaja el reloj del PC, mientras que su velocidad de ejecución de instrucciones se mide en MIPS. Pasa igual con la comparación Pentium/75 - DX4/100. Respecto a los dobladores de RAM, funcionan exclusivamente en Windows 95, y usan algoritmos para comprimir la memoria de forma que el sistema tenga más memoria libre y pueda ejecutar más aplicaciones, pero no son ni por asomo más rápidos que la memoria hardware ni equivalentes en capacidad. Finalmente, puedes conseguir cualquier número atrasado de Micromanía pidiéndonoslo por teléfono.

Con o sin música

No sé lo que sería más recomendable: comprarme un CD y una tarjeta de sonido SB, o comprar el CD y ampliar la memoria a 8 MB. ¿Qué me recomendáis?

Lander Gancedo Sustatxa. Vizcaya

RESPUESTA: No nos dices qué equipo posees, pero 8 MB son un requisito casi imprescindible para los juegos actuales, al igual que el CD. Nosotros nos decantaríamos por la memoria, pero sin tarjeta de sonido no vas a poder disfrutar de las posibilidades musicales de los juegos. Tú eliges. Nosotros preferimos más memoria.

Acelerar el ordenador

Poseo un P/75 MHz con 8 MB, pero quiero aumentar las posibilidades con respecto a juegos en 3D. He pensado en varias alternativas: ampliarlo a 120 MHz, aumentar la RAM a 16 MB o comprarme una tarjeta aceleradora. En cuanto a ésta, ¿todos los juegos la aprovechan, o sólo si están hechos para ella? ¿Qué tal son la 3D Blaster y la Diamond Edge 3D? Según el precio, ¿sería mejor tirarme por las consolas y tener el PC para trabajar?

Avelino Silván Herrero. León

RESPUESTA: La ampliación siempre es un dilema que oscila entre las prestaciones que deseamos y el dinero que tenemos. Las nuevas aceleradoras gráficas y los últimos micros Pentium proporcionarán al PC una capacidad para reproducir juegos de calidad, sino superior, similar a la de las nuevas consolas, aunque claro, su precio será también mayor. Las aceleradoras amplían la velocidad de los juegos preparados para ello, y su precio está en pleno descenso, pero también requieren un PC potente, por lo que lo más recomendable puede ser que amplíes el micro y la memoria.

Para participar en esta sección debéis enviar vuestras cartas a:
MICROMANÍA
C/ DE LOS CIRUELOS 4,
SAN SEBASTIÁN DE LOS REYES,
28700 MADRID
No olvidéis indicar en el sobre sección
CARTAS AL DIRECTOR



JUEGOS EN EL TIEMPO

por Carmelo Sánchez

DESDE QUE SABEMOS DE LA EXISTENCIA DE UN JUEGO CUANDO TAN SÓLO ES UN PROJECTO DEL QUE SE SABE POCO MÁS QUE EL NOMBRE, HASTA QUE TENEMOS ESE JUEGO EN NUESTRAS MANOS, SIEMPRE PASA UN TIEMPO. ESE TIEMPO ES NECESARIO PORQUE EL JUEGO TIENE QUE SER PROGRAMADO, DEPURADO, TESTEADO, DOCUMENTADO, EMBALADO Y DISTRIBUIDO.

ES COMPRENSIBLE, SÓLO QUE MUCHAS VECES ESE TIEMPO ES EXCESIVO, PUES SE VE AUMENTADO POR REPROGRAMACIONES, EXCESIVOS FALLOS EN EL CÓDIGO, CAUSAS COMERCIALES Y OTROS MOTIVOS ENVUELTOS POR EL MISTERIO. EL CASO ES QUE LLEVAMOS AÑOS ESPERANDO POR TÍTULOS QUE PROMETEN SER LA BOMBA EL DÍA DE SU ANUNCIO Y SE QUEDAN EN PETARDO EN SU LANZAMIENTO. VEAMOS ALGUNOS DE ELLOS Y SUS CIRCUNSTANCIAS.



«Dungeon Master II» es igual que su predecesor, pero con cinco años de diferencia.



Los más de tres años de espera por «Darkseed II» no fueron suficientes para que superara al primero.

Cuando se afronta un proyecto informático, como cualquier otro proyecto, se fijan unas fechas para terminarlo. Si esas fechas no se cumplen, se producen importantes pérdidas, sobre todo económicas. Pero en el caso de un juego hay algunas más: se hace esperar más al usuario que espera ansiosamente un programa del que ha oído hablar muy bien y se corre el peligro que el juego quede desfasado. Es muy habitual que un juego que se retrasa una y otra vez, cuando por fin sale al mercado, tiene competidores de temática similar pero de calidad y realización técnica muy superior. Incluso es posible que los retrasos sean debidos a intentar mejorar dicho juego a la vista de lo que hay en el panorama en ese momento. La experiencia demuestra que quizá no, porque según dicen en id, ellos no tardan tanto en sacar «Quake» porque estén asustados tras ver «Duke Nukem 3D» de Apogee, sino porque quieren hacer el mejor juego de la Historia. Que cada uno saque sus propias conclusiones. Sabiendo esto, podemos dividir los juegos en tres categorías: los que se anuncian con antelación y tardan mucho tiempo en salir, y no lo hacen en la fecha prevista; los que se anuncian y salen en la fecha prevista –los menos–; y los que no se anuncian y un buen día aparecen de la nada –muchos menos que en la categoría anterior–. Todos ellos están expuestos a cumplir la famosa ley de Murphy que dice "si hoy el lanzamiento de un juego se retrasa un mes, mañana tal vez se retrase

DESAPARECIDOS EN COMBATE

El caso extremo de juegos fantasmas, que aparecen y desaparecen como el Guadiana, son aquellos de los que un buen día nos llega la noticia del abandono del proyecto, el anuncio de que no van a ser comercializados, o simplemente se corre un túpido velo sobre los mismos. Hasta cierto punto sería lógico que el asunto de los juegos "desaparecidos" no trascendiera, pero de hecho lo hace, y algunos casos cobran gran notoriedad.

Probablemente, el más nombrado y conocido de todos ellos, más que nada por la expectación que provocó su anuncio, sea «Harvester». Era el gran proyecto de Albert P. Austin, guionista de «Privateer», «Wing Commander II y III» y «Strike Commander», realizado por Future Vision en colaboración con Merit Software. «Harvester» fue calificado como una experiencia terrorífica gráficamente muy violenta, que combinaba rol con lucha arcade, realizado en una línea cinemática que no tenía precedente hasta el momento. Sus secuencias de combate prometían ser más espectaculares y terribles que las de la saga «Mortal Kombat», por poner un ejemplo. Era el primer proyecto que usaba vídeo digital a gran escala en el gran boom de los juegos en CD-ROM: hablamos de hace más de dos años. Y un buen día, de golpe y porrazo, se dejó de hablar de él sin dar ninguna explicación, como si la tierra se lo hubiese tragado. Y no se supo más de él.

Los que sí dan mucho qué hablar son aquellos juegos que las compañías entierran provisionalmente por motivos comerciales o de viabilidad, y un tiempo más tarde resucitan. En este apartado también hay un nombre que destaca entre los demás: «Heretic» de Raven/id Software. De este juego se publicó originariamente la versión shareware, ampliamente aclamada cuando la locura «Doom» sacudía el mundo, pero la versión completa de «Heretic» nunca llegó a publicarse. Cuando llegó «Hexen: Beyond Heretic» casi un año después, pensamos que en Raven ya se habrían olvidado de su anterior juego, pero no es así. Dentro de poco asistiremos a su resurrección, pues Raven/id tienen intención de publicar «Heretic. Shadow of the Serpent Riders» que, además del juego original, incluye dos episodios nuevos que continen 18 niveles de juego. Esperemos que a la segunda vaya la vencida y no se vuelvan a arrepentir.

Siguiendo con los juegos que podían haber sido, nos vamos a LucasArts, donde la cancelación de «Calia 2095», que comenzó siendo un rumor, se hizo cruda realidad. Con el primer proyecto cancelado perdimos lo que iba a ser un juego tipo «Doom» realizado con el engine de «Dark Forces», ambientado en un mundo futurista y con un diseño tipo cómic. Las causas del abandono del proyecto se desconocen. Casi al tiempo que «Calia 2095», EA/Origin dio carpetazo sobre lo que iba a ser un disco de escenarios/expansión para «Bioforge» y que se le dió el nombre de «Bioforge Plus». Se pretendía que los usuarios que tuvieran una copia original de «Bioforge» la pudieran cambiar por el juego nuevo, pero se desechó la idea por inviable económicamente. Con lo que parece que sí siguen adelante es con «Bioforge 2».

Aparte de las anulaciones que tienen su eco de puertas afuera de las compañías, hay otras muchas de las que no nos enteraremos nunca. Y en nuestro país esto también ocurre; valga decir que NoriaWorks canceló hace unos meses «Turbo Boosters», un juego de carreras en el estilo «Wacky Weels». Pero no han colgado los hábitos definitivamente, porque el equipo de programación de «Turbo Boosters» ya prepara un nuevo juego.



Microprose se hizo de rogar hasta que tuvimos «1944» en nuestras manos.



«Flight of the Amazon Queen» perpetúa el estilo «Monkey Island»..., en la actualidad.



Probablemente, «F1GP2» sea el juego que más retrasos ha acumulado en la historia del software.

un año", y de la que se puede sacar el corolario "las fechas de lanzamiento están hechas para ser incumplidas". Ésta es práctica habitual en las distribuidoras extranjeras que, a su vez, tienen que mandar los juegos a las de nuestro país para que aquí sean traducidos, reembalados y distribuidos localmente, añadiendo aún más retraso al que ya llevan. Si contabilizáis todos esos tiempos os extrañaréis cada vez menos de lo que tardan los juegos en llegar a las tiendas para que vosotros los compreís.

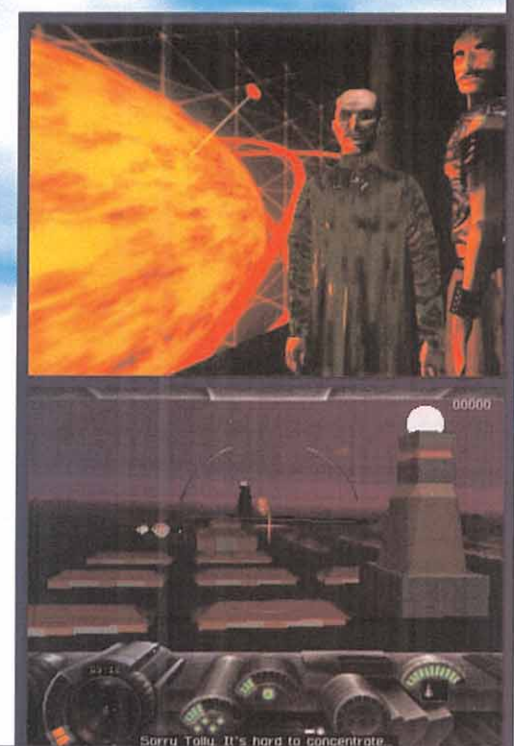
TARDE, PERO LLEGARON

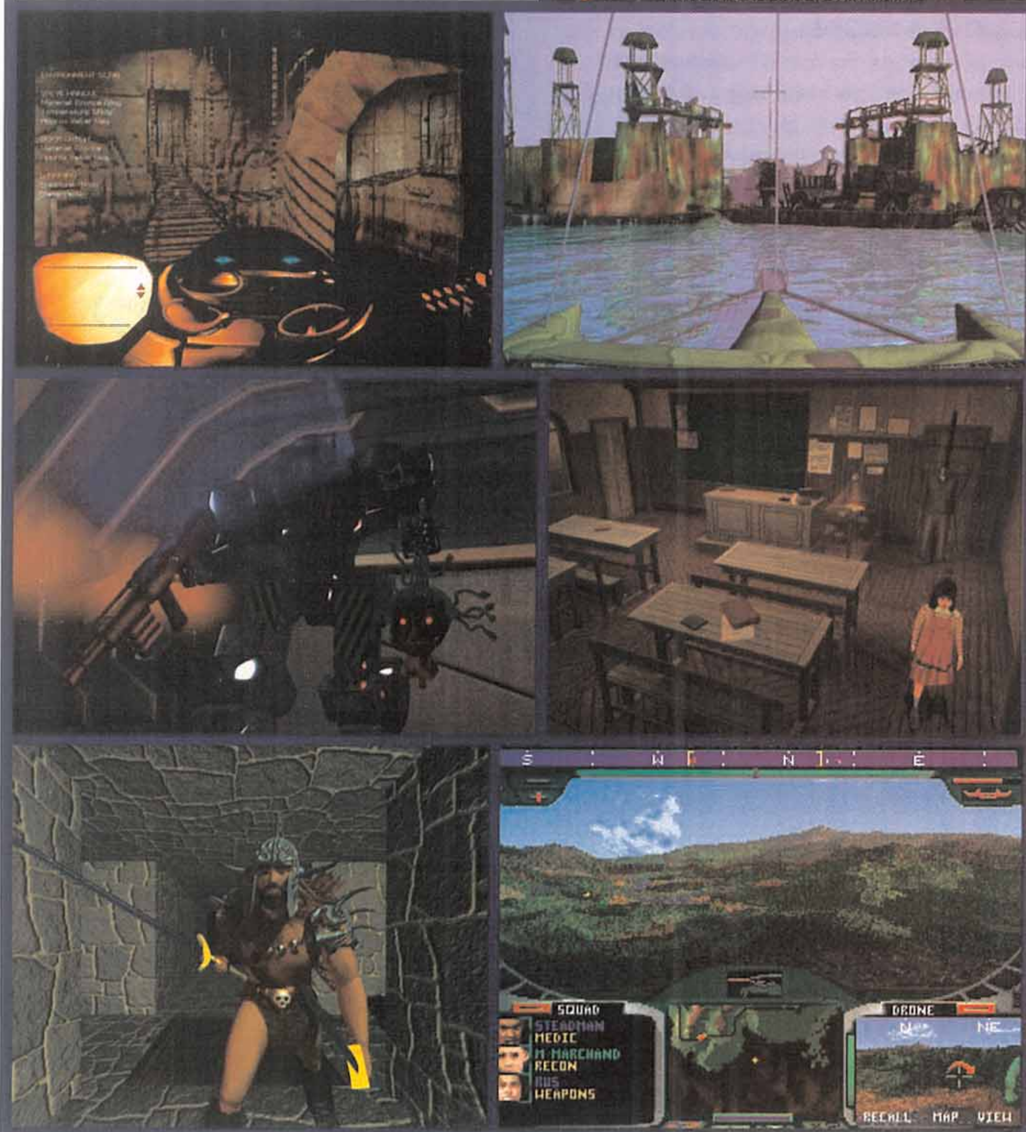
La tendencia de los juegos a retrasarse, como los relojes, no es nueva, puesto que ha ocurrido siempre, pero de un tiempo a esta parte se ha agudizado y convertido en algo habitual. No obstante, son notorios los casos de juegos que se han hecho bastante de rogar y, cuando por fin aparecen, comprobamos que lo que tenemos en nuestro ordenador difiere bastante de lo que esperábamos en muchos casos.

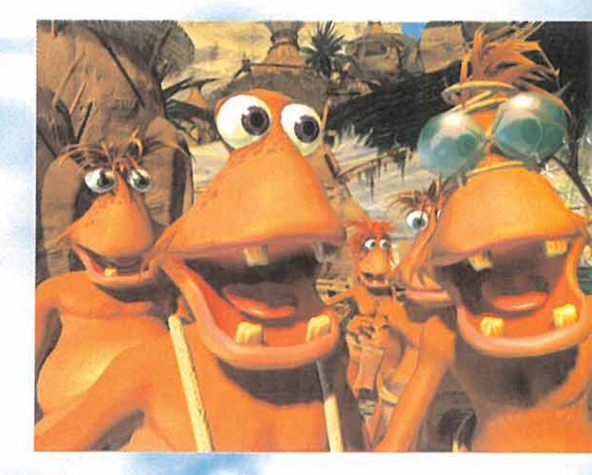
Un buen ejemplo de esto, tal vez uno de los mejores por la tardanza, sea el de «Stonekeep» de Interplay, anunciado antes de 1.993 como una gran revolución en el concepto de los juegos de rol. Por

LO BUENO SE HACE ESPERAR

- ***Activision: «Zork: Nemesis».***
- ***Adeline: «Little Big Adventure 2».***
- ***Bitmap Brothers: «Z».***
- ***Bullfrog: «Creation», «Theme Hospital», «Syndicate Wars», «Mist The Indestructibles».***
- ***Cyberdreams: «Hunters of Ralk».***
- ***Electronic Arts: «Sherlock Holmes 2», «Psychic Detective».***
- ***Empire: «Cyberjudas».***
- ***id Software: «Quake», «Heretic: Shadow of the Serpent Ryder».***
- ***Looking Glass Technologies: «Terra Nova: Strike Force Centauri».***
- ***Merit Studios: «Harvester».***
- ***Microprose: «Formula 1 Grand Prix 2», «Magic The Gathering».***
- ***Mindscape: «Azrael Tear».***
- ***Ocean: «Iron Angel», «Dawn of Darkness», «Waterworld».***
- ***Psygnosis: «Tir Na Nog», «G Police», «Sentient», «Parasite», «Damocles», «Darker», «The City of the Lost Children».***
- ***SCI: «The Lawnmower Man 2: Jobe's War», «XS», «Gender Wars».***
- ***Virgin: «Heart of Darkness», «Lands of Lore 2», «Blade Runner».***







¿Llegaremos a poder ver algún día «Heart of Darkness» en nuestros PCs? Sólo Amazing Studio lo sabe.

aquel entonces casi nadie tenía CD-ROM, y el juego se iba a sacar en disquetes, pero cuando vieron que les ocupaba más de tres decenas de discos, tuvieron que decantarse por el disco compacto. Entre unas cosas y otras se les pasó el tiempo y cuando, por fin, lo sacaron –en CD, cómo si no– hace un año, sin ser un juego nada desdeñable, tenía competidores muy por delante de él. Pero «Stonekeep» no fue la única asignatura pendiente de Interplay, ya que con «Dungeon Master II» les ha sucedido algo parecido, tras un temprano anuncio, se les ha echado el tiempo encima y el juego como tal es más acorde a los tiempos de «Eye of the Beholder» que a los actuales.

Aunque no con tanto tiempo de retraso, LucasArts, la compañía aventurera por excelencia en la década de los 90, también se ha hecho de rogar en un par de ocasiones. Tras la publicación de «Day of the Tentacle» y «Sam & Max Hit the Road» el año anterior, 1.994 fue un año de sequía aventurera para LucasArts, que no fue aplacada con el anuncio de dos grandes aventuras que verían la luz el año siguiente. «Full Throttle» no se hizo esperar mucho; fue casi una sorpresa. Pero «The Dig» fue otro cantar, pues teníamos noticias de ella desde hacía mucho más tiempo, tanto que hasta LucasArts publicó una famosa lista de excusas en tono de humor que reprodujimos en el número 4 de esta última época de Micromanía. Quizá tanta espera motivó que, aunque «The Dig» es un grandísimo juego, no suscitara las increíbles alabanzas de anteriores producciones, «Full Throttle» excluida, que hicieron de LucasArts lo que es hoy.

La lista de juegos notorios ansiadamente esperados es muy larga, y entre las compañías que ocupan un lugar preponderante en ella ha de estar obligatoriamente Cyberdreams. Tras disfrutar los elogios



El bombazo rolero más esperado de la historia, se quedó en el fuego de artificio que fue «Stonekeep». El tiempo tuvo la culpa.



LucasArts tuvo que inventarse unas famosas excusas para "justificar" la injustificable tardanza de «The Dig».

del gran impacto de «Darkseed», anunciaron en el año 93 a bombo y platillo su segunda parte junto con otra aventura «I Have No Mouth, And I Must Scream», ambas no terminadas hasta un par de años después. Pocas compañías no tienen ninguna mancha en su puntualidad, y si no que se lo digan a Microprose con «1.944 Across the Rhine», a Gametek con «Frontier: First Encounters», a New World Computing con «Heroes of Might and Magic», o a Renegade con «Flight of the Amazon Queen». Es tan sólo un botón, pero ilustra que da gusto.

ESTRELLAS REZAGADAS

Ahora pasamos a un tema que maravillará a propios y extraños. Se trata de juegos que llevan anunciados la tira de años y que siguen anunciándose feria tras feria, pero sin llegar a aparecer por el momento. De algunos recibimos noticias de nuevas fechas de lanzamiento cada mes, pero sobre otros se guarda un mutismo absoluto. En ambos casos nuestro único consuelo es mirar con resignación las imágenes o las demos que conservamos como oro en paño, para luego pegarnos por probar el juego definitivo.

Entre todos los casos más sangrantes, hay algunos que rozan lo increíble. En este grupo se encuentra «Heart of Darkness» de Amazing Studio/Virgin, lo más espectacular a nivel gráfico y de animación que hemos visto por estos lares.

Pero sólo eso, porque desde que vimos una primera imagen del juego hace más de dos años, estamos prácticamente





EL MISMO JUEGO CON DISTINTO NOMBRE

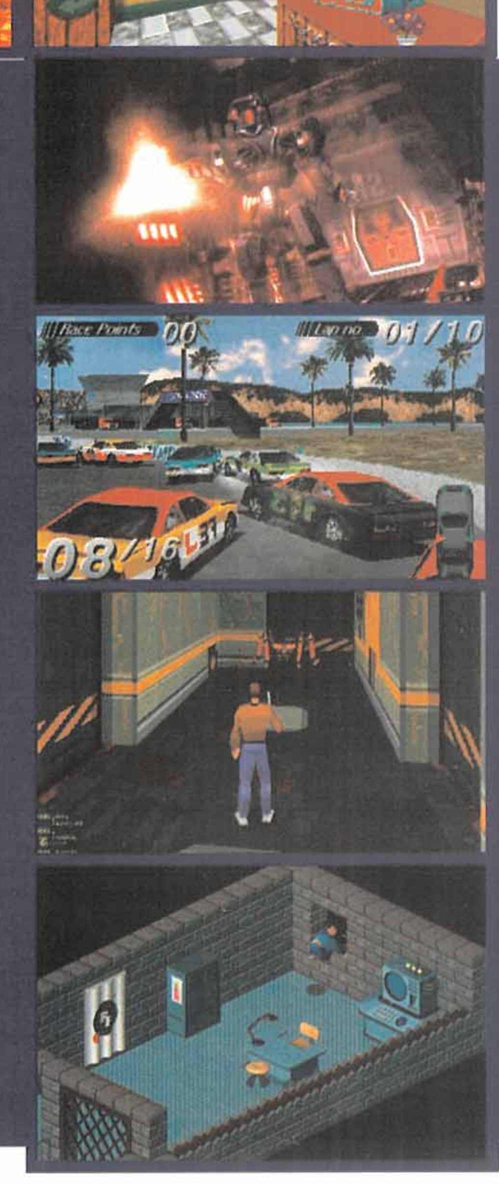
Si seguimos buscando causas a las extrañezas que son el pan nuestro de cada día en el mundo del software de entretenimiento, es mejor que lo dejemos y pasemos a otra cosa. Porque, ¿quién sabe las causas que originan que un juego cambie de nombre de un día para otro, o que tenga distinto nombre según en el país en que se comercialice, o que, en el caso más extremo, dos juegos tengan el mismo nombre? Si ahondamos en ello, lo más seguro es que encontremos algún expediente X como en la famosa serie, por lo que nos limitaremos a enunciar algunos caprichos nominales de las compañías de software. Unos más claros que otros, eso sí.

Entre los juegos que más nombres han tenido en su historia, el que probablemente se lleve la palma sea «Fade to Black», que en su fase de desarrollo fue denominado primero «Project Morph», y después «Crossfire». De todas formas, su predecesor «Flashback», originariamente tenía otro nombre: «Project X». Aún así, creo que han acertado con los nombres finales.

Como anécdota, otros cambios de nombre especialmente relevantes son el recorte que Gremlin ha hecho de «Normality, Inc.» a simplemente «Normality»; Microprose con «Master of Orion II», antes «Master of Antares»; «Shadow of the Comet 2» finalmente fue «Prisoner of Ice»; «Demolish'em Derby» que se cambió a «Destruction Derby»; «Scavenger 4» que luego se llamó «Novastorm»; o «Sim Isle», inicialmente denominado «Sim Rainforest».

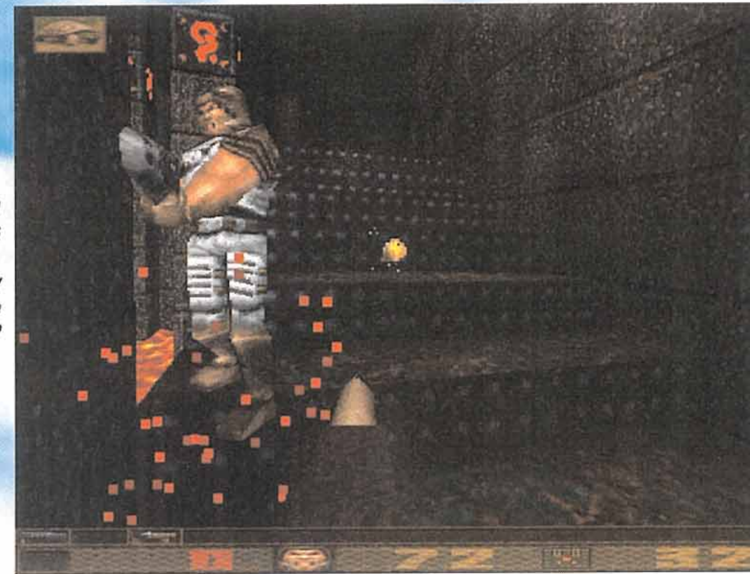
Y en lo referente a programas que tienen un nombre para cada país, excusando traducciones, hay bastantes ejemplos de ello: «Allied General» de SSI es «Panzer General II», «Little Big Adventure» de Adeline es «Relentless» o «Twinsen's Adventures» en EE.UU., donde también «Blackhawk» de Blizzard se llama «Blackthorne». Algo parecido pasa con la versión PlayStation de «UFO: Enemy Unknown» que se llama «X-COM: Enemy Unknown»; y con «Angel Devoid», cuya conversión a la máquina de Sony recibe el nombre de «Death Mask».

Nos queda por hablar de los juegos distintos en apariencia porque son de distintas compañías, pero que tienen el mismo nombre y gran parecido interno entre sí. Es el caso de el «Super Street Fighter 2» de Capcom y el de Gametek, y los «Earthworm Jim» de Activision y el de Rainbow Arts. Pero este tema nos mete en terrenos un tanto resbaladizos que se alejan del ámbito puramente lúdico.





A pesar del tiempo invertido, «Frontier» cerró amargamente la saga «Elite».



¿Hay algún juego más esperado, deseado y nombrado que «Quake»?



«I Have no Mouth...» ha sido, desde siempre, la asignatura pendiente de Cyberdreams.

igual, ante un juego que tiene innumerables artículos en revistas de todo el mundo a sus espaldas, pero nada en concreto.

Y seguirá sin haberlo por lo menos hasta después de que pase el verano, según las últimas previsiones.

Para las fechas veraniegas también se emplaza la salida –por fin– a la calle de «Quake» de id Software, del que se lleva hablando desde poco tiempo después de la explosión «Doom II». «Quake» iba a ser el shoot'em up 3D definitivo, totalmente poligonal y con un nivel técnico desconocido hasta la fecha. Pero en id no contaron con la pericia de sus antiguos aliados de Apogee, que han descabalgado a «Doom II» con su «Duke Nukem 3D» e intentan afianzarse en su preeminente puesto con «Shadow Warrior», «Blood» y «Prey», actualmente en preparación. Las ventajas que «Quake» puede llevar sobre ellos es que, aparentemente, ninguno de ellos es poligonal, y el de id sí lo es, además de ser mucho más popular y esperado por el gran público que los de Apogee.

Esperemos todos que no se trate de la gran decepción.

Cambiamos de género de juego y de compañía, pero no de tiempo de retraso. A la fecha de escribir este reportaje aún no estaba confirmada la publicación de «Formula 1 Grand Prix 2» de Microprose, que se ha aupado al puesto de mejor simulador de carreras de fórmula 1 de todos los tiempos antes de ni siquiera existir, al menos de forma oficial. La existencia del proyecto «F1GP2» es conocida desde hace más de dos años, y las primeras imágenes pudimos contemplarlas en ECTS de Abril del año pasado, y desde entonces estamos poco menos que igual. Desde hace varios meses la fecha de lanzamiento de «F1GP2» se prorroga al siguiente, aduciéndose siempre problemas de última hora con el engine, manteniendo mientras tanto a la espera a miles de personas en todo el mundo. Y propiciando la salida de programas de temática similar como el que prepara Sony.

Aquí acabamos, pues sólo pretendíamos reivindicar y recordar todos aquellos juegos que han entrado en la historia, además de por su calidad o por la carencia de la misma, por el tiempo transcurrido hasta que hemos podido jugar con ellos. No están todos los que son, pues no pretendíamos hacer una lista negra, sino tan sólo un poco de historia. Cumplido nuestro cometido, queda una cosa por decir: paciencia, pues todavía nos queda mucho que esperar, y a pesar de la incertidumbre que sufrimos, es una buena señal del esfuerzo que hacen las compañías por ofrecernos siempre lo mejor. Aunque no siempre lo consigan.

LA JUGADA DE MIKE SINGLETON

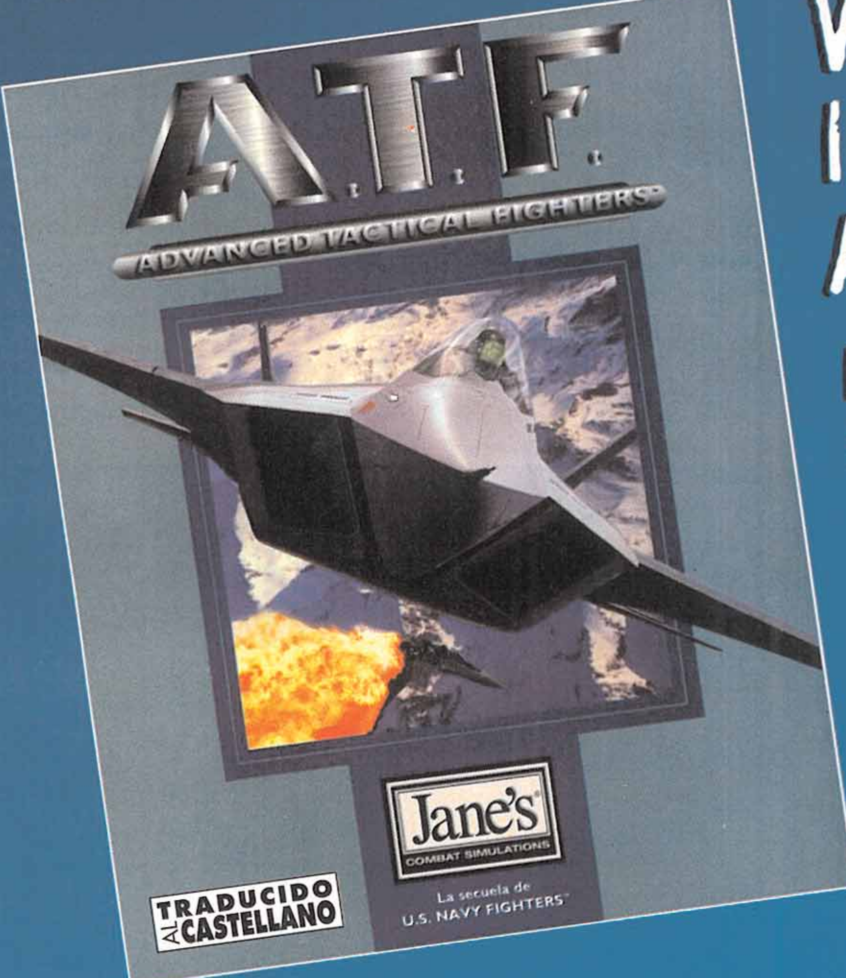
Es un antiguo conocido de la mayoría de nosotros desde los tiempos del «Lords of Midnight» de nuestro querido Spectrum. Con el tiempo, dio el salto a los 16 bits haciendo versiones tanto para Amiga y Atari como para PC.

De aquella época surgieron títulos como «Ashes of the Empire» y «Midwinter», que reafirmaban la habilidad creativa y prefencias de Singleton por la estrategia y el rol. He aquí que Mike anuncia que está realizando la versión PC del increíble –para su época– «Lords of Midnight», y a la mayoría se nos cae la baba pensando en los resultados de una idea tan genial adaptada a las innovaciones técnicas actuales.

Después de tres años de trabajo, y de tensa espera, Domark publica «Lords of Midnight», que se gana a pulso la decepción y en el mejor caso la indiferencia del gran público. Tanto esperar el que podía haber sido de los mejores JDRs actuales, para nada. Pero no queda ahí la cosa, porque resulta que además de trabajar con Domark en su juego, de manera casi simultánea, Mike desarrolla «Ring Cycle» con Psygnosis, el cual, por casualidades de la vida, le sale bastante parecido a «Lords of Midnight». La conclusión: Singleton ha tenido problemas con ambas compañías, y nosotros tenemos dos juegos por el precio de uno, aunque no tan buenos como esperábamos.







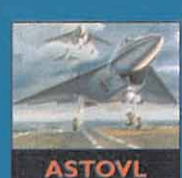
VELOCIDAD... INVISIBILIDAD... AGILIDAD ...

LA AMPLIA EXPERIENCIA MILITAR DE JANE'S INFORMATION GROUP LE OFRECE SIETE DE LOS MÁS AVANZADOS Y PELIGROSOS CAZAS.





- Guía de referencia multimedia Jane's All The Worlds.
- Diseñe sus misiones en solitario o multijugador.





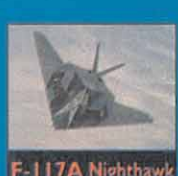


- Juego por módem y a través de red.
- Nuevas campañas con 80 misiones basadas en la inteligencia global de Jane's Information Group.



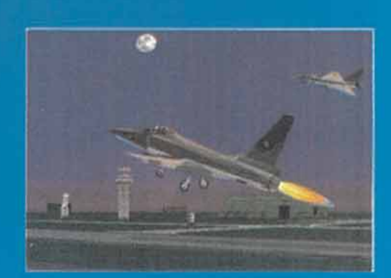


- Múltiples estados de daños para todos los aviones.
- Avanzados gráficos 3D y sorprendentes efectos especiales.









- Nuevos terrenos realizados totalmente a base de texturas mapeadas.
- Nuevos enemigos, incluyendo el Eurofighter y Mirage 2000.





Contacte con Jane's en **http://www.janes.com/janes.html**
o en la página de EA en **http://www.ea.com/janes.html**



Edita y distribuye **ELECTRONIC ARTS SOFTWARE** Edificio Arcade. Rufino González 23 bis. Planta 1. Local 2. 28037 Madrid. Tel. 91-304 70 91. Fax 91-754 52 65

SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91-754 55 40

NORMALITY INC.

GREMLIN INTERACTIVE
En preparación: **PC CD-ROM**
AVENTURA

AL IGUAL QUE OCURRE EN EL MUNDO DEL CINE, DONDE EL 99% DE LAS PELÍCULAS ACTUALES SUELEN MOSTRAR CLARAS INFLUENCIAS DE MIL Y UNA PRODUCCIONES ANTERIORES EN EL TIEMPO, TAMBIÉN EN EL SOFTWARE SE ENCUENTRAN HABITUALMENTE, EN LA GRAN MAYORÍA, CONTINUOS GUIÑOS AL USUARIO Y CLARAS REFERENCIAS A DETERMINADOS JUEGOS. ES EL CASO DEL ÚLTIMO GRAN PROYECTO DE GREMLIN, «NORMALITY INC.», CUYO ARGUMENTO PODRÍA ENCONTRAR MÁS DE UN PUNTO EN COMÚN CON CIERTAS IDEAS DEL LIBRO «1.984» DE G. ORWELL, LA PELÍCULA «BRAZIL», DE T. GILLIAM, Y LAS MÁS CLÁSICAS AVENTURAS DE ORDENADOR. PERO, AL MISMO TIEMPO, SU ENTORNO TRIDIMENSIONAL, LA SVGA, SUS SECUENCIAS CINEMÁTICAS Y DESARROLLO, RECUERDAN A LOS MÁS ESPECTACULARES ARCADES 3D. ¿EL RESULTADO? TODO APUNTA QUE SERÁ BRILLANTE.

APRENDE A OBEDECER

preview



La historia del Gran Hermano que todo lo ve y controla, en una sociedad perfecta y jerarquizada en torno a unos roles, de los que resulta imposible escapar, era la nada halagüeña perspectiva de futuro que George Orwell pintaba para los humanos en «1984». El individuo dejaba de ser tal para integrarse como pieza del sistema, un eslabón con un lugar determinado en la cadena controlada por el dirigente supremo. Una estructura social similar a la de las hormigas, en la que el sujeto pierde la conciencia de sí mismo dedicando su esfuerzo y productividad a la comunidad. Los ciudadanos cumplen con su deber. Aquellos que se plantean dudas son considerados como hostiles, peligrosos y, claro está, sacrificables.

Y algo de eso contendrá «Normality», con sentido lúdico y tono humorístico importante.

LA CIUDAD DE LA "ALEGRÍA"

El lugar se llama Neutropolis, una ciudad perfecta en la que rige la normalidad. Sus habitantes van de casa al trabajo y de éste a casa, siempre vigilados y controlados por los Norm Troopers, la policía del régimen. No hay escándalos públicos. No hay delincuencia. No hay pobreza. No hay elementos contrarios al orden establecido. No hay nada que se salga de lo común. Todo es absolutamente normal. Y todo es completamente gris y anodino. Porque tampoco hay diversiones, ni felicidad, ni ilusiones, ni creatividad, ni esperanzas.

La libertad de expresión está totalmente coartada y nada se sale –nada se puede salir– de las reglas establecidas. Por tanto, ¿qué se puede hacer con un sujeto que no acepta estas reglas, y osa pasear por las calles tras el toque de queda silbando alegremente? Alguien así, que altere la normalidad, es peligroso, y podría servir de ejemplo al resto de la población.

Ese alguien es Kent, el protagonista de la historia. Un joven de veintitantos años cuya apatía y falta de higiene resultan notorias, y que se encuentra recluido en su apartamento, bajo vigilancia, por los crímenes antisociales –o sea, silbar por la calle– cometidos. Pero algo va a cambiar. Kent está decidido a alterar la normalidad y recuperar el espíritu de crítica para la ciudad, y por tanto, la libertad. Una tarea nada fácil para un individuo. Pero, ¿quién ha dicho que sólo hay un rebelde en Neutropolis?

AVENTURA 3D

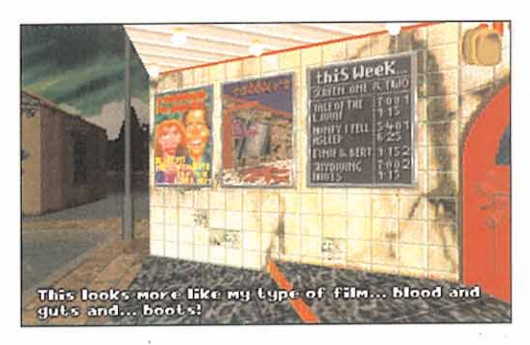
Lo que más llama la atención en este juego en desarrollo es su entorno 3D. El engine que se está utilizando, bautizado como True3D, combina diseño tridimensional con render en tiempo real, animaciones desarrolladas con la ayuda de motion capture y efectos reales de gravedad, inercia, etc.

Esto, que suena bastante impresionante, da que pensar. Por la simple razón de que el usuario está ya más que harto de escuchar rimbombantes nombres de herramientas y engines utilizados en miles de proyectos, para luego encontrarse con lo más normalito. Afortunadamente, todo lo que Gremlin promete sobre «Normality», al menos con la referencia de la versión inacabada puesta a disposición de la prensa, parece que se va a cumplir, y que el True 3D llega a los niveles que la compañía proclama.

La libertad de movimientos será casi total, sin límites en los desplazamientos, contando













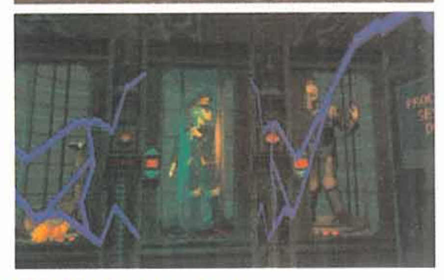
CASI VIVOS

Resulta evidente que Kent, el protagonista de «Normality», es un gráfico de ordenador. Bueno, al menos parece obvio contemplando cualquiera de estas imágenes, pero, al mismo tiempo, resulta asombroso el realismo que Gremlin está alcanzando en las secuencias cinemáticas, en cuanto a los movimientos de los personajes.

La razón es el uso de técnicas de motion capture, aplicadas a los diseños que los grafistas de la compañía están desarrollando para el juego. Si bien es cierto que la versión probada en el momento de escribir estas líneas era bastante primitiva, y ciertos detalles –algunas expresiones faciales, la rigidez de las manos, etc.– delataban el origen "sintético" de Kent y el resto de personajes, sus movimientos corporales, en contraste, resultaban asombrosamente reales. Un aspecto que, si bien puede no influir en el resultado final, en cuanto a jugabilidad, es una buena muestra del cuidado y el mimo con que Gremlin ha afrontado este proyecto.



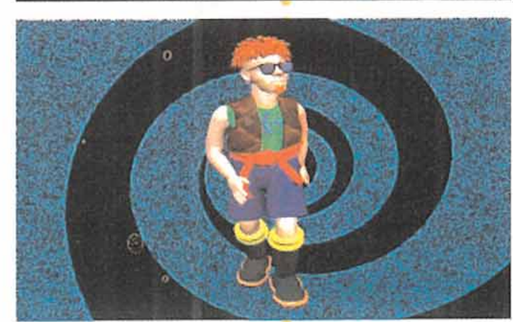


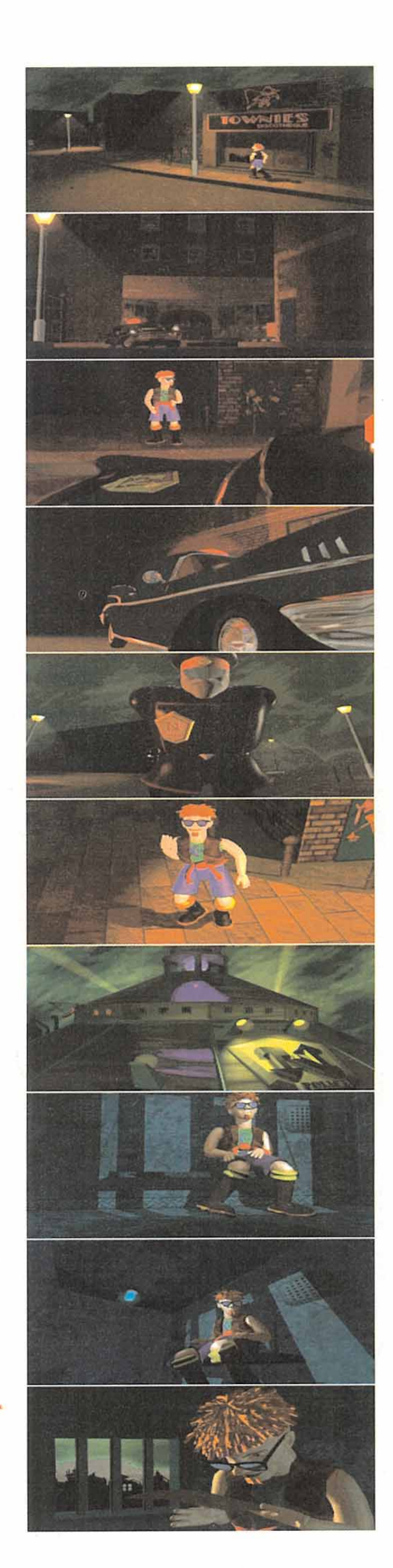


ESPERAR O ESPERAR

Los tiempos de espera en las cargas y los accesos a disco, al pasar a diferentes secciones de un juego, sigue siendo, en general, la asignatura pendiente del 99% de los programas existentes –evidentemente, los cartuchos en las consolas son otro cantar–. Y las, a veces, interminables cargas, pueden llegar a desesperar al usuario –evitaremos mencionar casos concretos, elegantemente–.
Por eso, los pequeños detalles a veces se hacen importantes, y en muchas ocasiones se llega a agradecer un sencillo mensaje del tipo "por favor, espere", o similares. Gremlin ha ido un poquito más allá y para hacer más amenas esas esperas –inevitables, seamos realistas– han decidido incluir pequeñas animaciones que, al menos, si no solucionan el problema, sí lo convierten en algo menos evidente y más agradable.







con opciones como elevar y descender el punto de mira. El acceso, automático, a ciertas secuencias FMV renderizadas, imprescindibles para aclarar ciertos puntos del juego, están siendo diseñadas, gracias al motion capture, con una calidad superior. El protagonista es un gráfico generado por ordenador, sí, pero la naturalidad de que se le está dotando en sus movimientos es increíble. Sumemos a ello el trabajo que se está efectuando con las voces –aún no está comprobado si se doblarán al castellano, pero en inglés son impresionantes– y la banda sonora, y obtendremos una ambientación perfecta.
Con todo, aún resulta difícil ofrecer una idea real de lo que «Normality» puede dar de sí. Todo lo que se pueda contar se queda corto ante la realidad del nuevo proyecto de Gremlin que puede convertirse en uno de los mejores programas de su historia. Más que un simple juego, casi una experiencia, que podremos disfrutar dentro de muy poco, antes del verano.

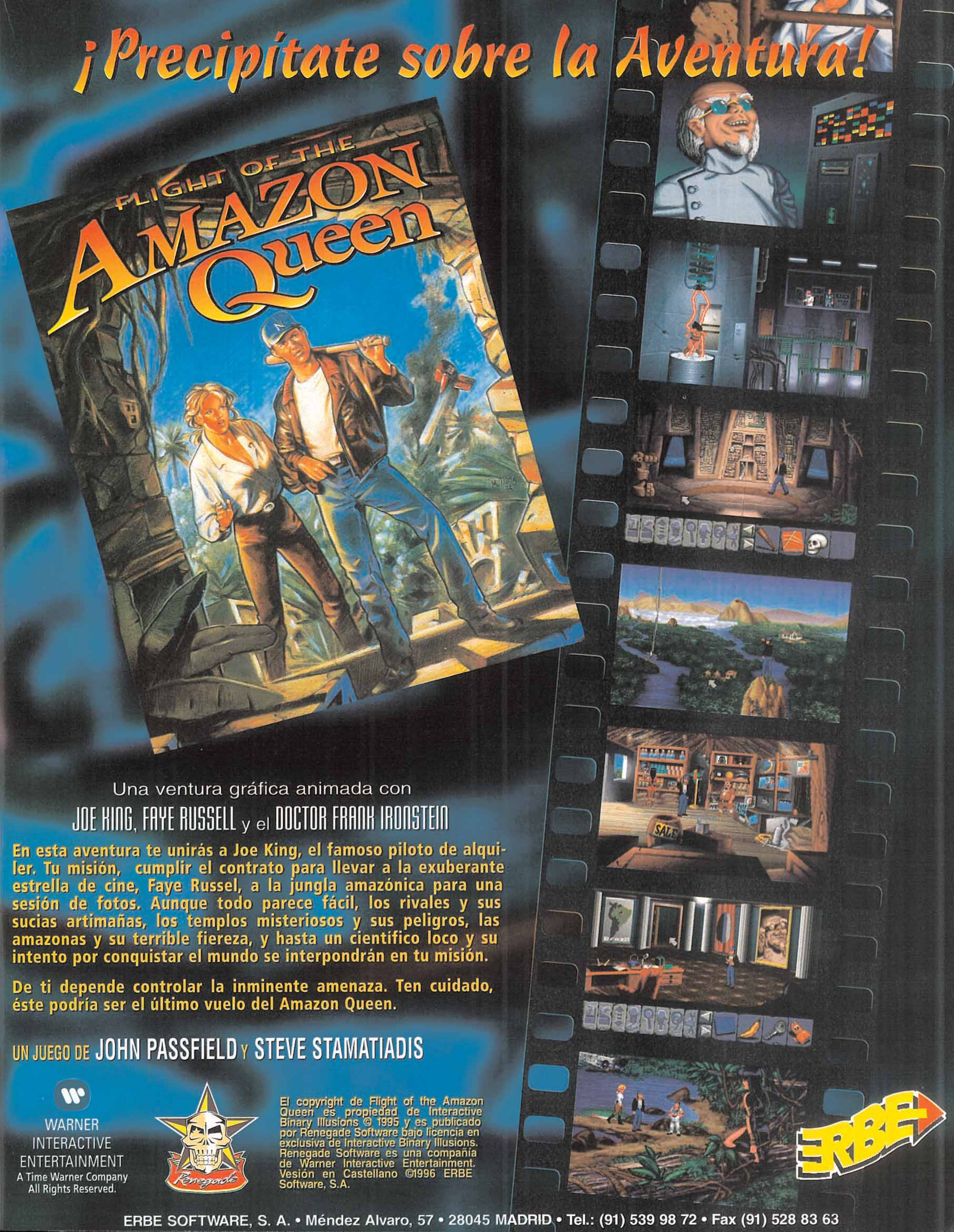
F.D.L.

UN GRAN "AUTOCONTROL"

Si en una aventura puede resultar complicado el diseño de un interface de usuario cómodo y que no entorpezca la acción, cuando entra en juego un entorno 3D en el que todo, o casi todo, resulta imprevisible, debido al particular comportamiento de cada jugador en concreto, las 3D presentan una dificultad añadida.
El modo de resolverlo en «Normality» ha sido quizá el más drástico, en previsión de excesivas complicaciones en la interacción en tiempo real con ciertos objetos. Todas las acciones se controlan a través de un..., bueno, un..., en fin, no sabemos si es un muñeco vudú, un clon del protagonista o un madelman cibernético, pero lo que está claro es que original, les está quedando.
Coger, usar, mirar, hablar..., las típicas opciones de interacción con el entorno, pero vistas desde un punto muy peculiar. Algo así como si nos tuviéramos a nosotros mismos en la mano. Una manera muy curiosa de tener "autocontrol".







¡Precipítate sobre la Aventura!
FLIGHT OF THE AMAZON Queen
Una ventura gráfica animada con
JOE KING, FAYE RUSSELL y el DOCTOR FRANK IRONSTEIN
En esta aventura te unirás a Joe King, el famoso piloto de alquiler. Tu misión, cumplir el contrato para llevar a la exuberante estrella de cine, Faye Russel, a la jungla amazónica para una sesión de fotos. Aunque todo parece fácil, los rivales y sus sucias artimañas, los templos misteriosos y sus peligros, las amazonas y su terrible fiereza, y hasta un científico loco y su intento por conquistar el mundo se interpondrán en tu misión.
De ti depende controlar la inminente amenaza. Ten cuidado, éste podría ser el último vuelo del Amazon Queen.
UN JUEGO DE JOHN PASSFIELD Y STEVE STAMATIADIS
WARNER INTERACTIVE ENTERTAINMENT
A Time Warner Company All Rights Reserved.
El copyright de Flight of the Amazon Queen es propiedad de Interactive Binary Illusions © 1995 y es publicado por Renegade Software bajo licencia en exclusiva de Interactive Binary Illusions. Renegade Software es una compañía de Warner Interactive Entertainment. Vesión en Castellano ©1996 ERBE Software, S.A.
SALE
ERBE
ERBE SOFTWARE, S. A. • Méndez Alvaro, 57 • 28045 MADRID • Tel.: (91) 539 98 72 • Fax (91) 528 83 63

preview

Mientras el soft español parece desperezarse del largo "sueño" en que se encontraba sumergido hace años, con varios e interesantes proyectos en perspectiva, en otros países de Europa tampoco han perdido el tiempo y se han lanzado a recuperar ese terreno glorioso que se conquistó en la época de los ocho bits, y que poco a poco se había ido quedando en manos, exclusivamente, de británicos y norteamericanos. En lugares como Alemania, Francia, por supuesto, e Italia, están apostando fuerte desde hace unos meses. Y en este último país es donde se está desarrollando uno de los más curiosos proyectos de Virgin para este año. El género es el beat'em up, el nombre «Pray for Death», y el futuro se le presenta lleno de éxitos.



PRAY FOR DEATH





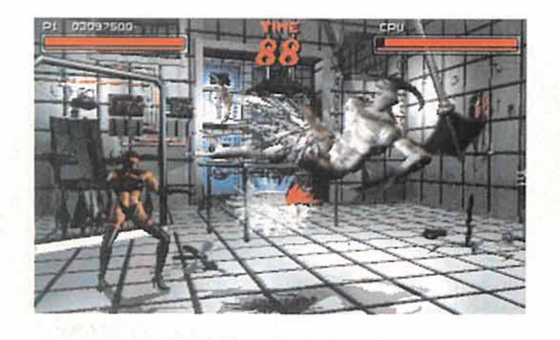
Otro juego de lucha en preparación. Y van... ¿Nos equivocamos, o la mayoría de vosotros ha empezado a pensar algo similar? Resulta, cuando menos, bastante chocante, estamos de acuerdo, que el género parezca no agotarse nunca, reinventándose a sí mismo cuando parecía estar dicha la última –bueno, la penúltima– palabra.

La salida al mercado de «Mortal Kombat 3» y/o «Rise 2» –dejemos claro que hablamos de beat'em up 2D– ponía bastante complicada cualquier osada nueva incursión en este terreno, al menos durante unos cuantos meses. Pero casi no ha dado tiempo a reaccionar cuando llegan las primeras noticias, desde la cercana Italia, sobre algo llamado «Pray for Death», de la prácticamente desconocida Light Shock.

Y si empezamos a especular e imaginar sobre qué podrá tener este nuevo título, que haga olvidar –o al menos lo intente– a cualquier producto anterior, lo primero de lo que se echa mano es de la calidad técnica, y algún que otro detalle exclusivo relacionado con gráficos –sobre todo–. Justo, justo por donde van los tiros.

LA OLA DE RENDER QUE NOS INVADE

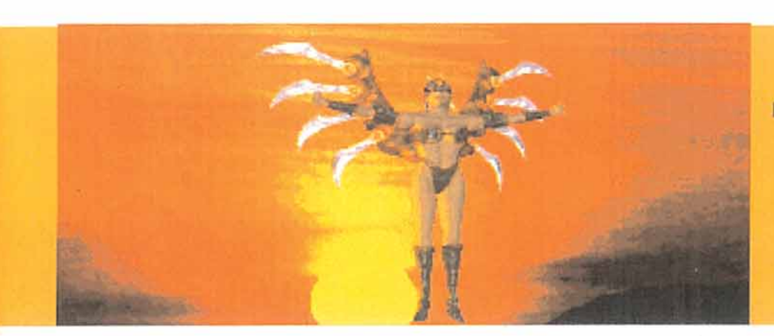
La aún primitiva versión de «Pray for Death» que hemos podido manejar, evidencia un trabajo bastante intenso de Light Shock en dos aspectos claves que todo juego de lucha debe cuidar con esmero: gráficos y jugabilidad.







EL COMBATE ESTÁ SERVIDO

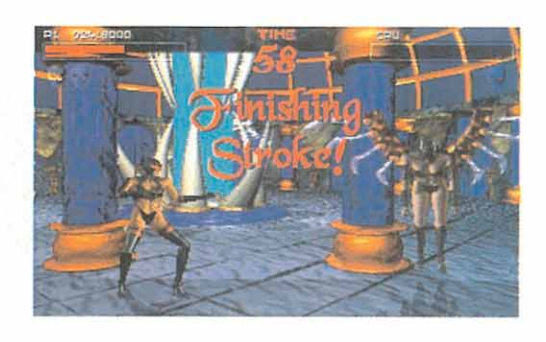


LIGHT SHOCK/VIE
En preparación:
PC CD-ROM
ARCADE









El render, efectivamente, se va a convertir en la nota dominante en lo tocante a sprites, fondos y efectos –algunos brillantes– varios, amén de –por supuesto– un nutrido grupo de animaciones y secuencias varias, secundarias. Tan es así, que los rumores que nos han llegado hablan de una cantidad cercana a los 200 megas, en la versión final, dedicados exclusivamente a este aspecto.

Pero lo curioso –y quizá lo mejor– de este despliegue de imagen sintética que Light Shock está preparando, no se deja notar tanto en la belleza, mayor o menor, de las imágenes que aparecerán en los monitores, sino en la creación de un conjunto casi perfecto. La resolución VGA que utilizará «Pray for Death», se justifica no sólo por el enorme detalle en el diseño, sino para conseguir que la velocidad sea lo más elevada posible, lo que incidirá de forma definitiva en la jugabilidad. Demos un dato. Nos han asegurado que en un DX2 a 66 MHz, el juego poseerá una velocidad de 25 fps –¡25 fps!, que se dice pronto–. Además, y para que os hagáis una idea bastante aproximada de lo que será realmente el juego, los propios diseñadores de Light Shock no han tenido pudor en reconocer una clara influencia; la de Rare. «Killer Instinct» y «Pray for Death» poseen –salvando las distancias entre los distintos formatos– más de un punto en común en ciertos detalles de estructura y diseño –zooms, pequeños detalles de algunos luchadores y, claro está, el render–.

LA LUCHA SERÁ DURA

Y claro, una vez comentado lo tocante a diseño, llega el turno de la jugabilidad. ¿Estamos preparados para afirmar que «Pray for Death» llegará a límites antes no alcanzados? Es difícil ser tajantes, pero nos arriesgaremos. Y es que hablamos de un juego que dispondrá de hasta seis opciones diferentes de combates, un total de doce luchadores –de los que, en principio, habrá disponibles diez–, una variedad de golpes muy notable, y una manejabilidad que rayará lo asombroso por su sencillez y espectacularidad.

Como ejemplo podemos decir que, en poco menos de quince minutos delante del ordenador, llegamos a contabilizar más de una decena de golpes y combos diferentes en casi todos los personajes, sin pararnos a mirar libro de instrucciones alguno. No está nada mal, ¿verdad?

Una combinación de mitología, fantasía, ciencia ficción y algún pequeño ingrediente sacado de la realidad, además de –claro está–, violencia, sangre y gran calidad, es lo que, por ahora, se sabe que tendrá «Pray for Death». Y si todo esto puede apreciarse en una versión más que inacabada, y que más parece una "demo" que otra cosa, sólo podemos esperar encontrarnos con algo muy bueno cuando el programa salga a la venta.

F.D.L.







preview

Settlers II

BLUEBYTE
En preparación: **PC CD-ROM**
ESTRATEGIA

TRABAJO EN EQUIPO

LA IDEA DE UN JUEGO EN EL QUE TENEMOS UN GRUPO DE HOMBRECILLOS QUE CURRAN PARA NOSOTROS Y A LOS QUE PODEMOS DIRIGIR Y DAR ÓRDENES NO ES NUEVA, NI MUCHO MENOS. FUE INTRODUCIDA POR BULLFROG EN «POPULOUS» Y CONTINUÓ EN TODAS SUS SECUELAS Y COPIAS, Y ACTUALMENTE TENEMOS OTRO BUEN EJEMPLO EN «BALDIES». BLUEBYTE ADOPTÓ ESTA IDEA CUANDO REALIZÓ «SETTLERS», Y AHORA CON SU SEGUNDA PARTE INTENTA REFINARLA A NIVEL GRÁFICO Y PULIR DEFICIENCIAS DE JUGABILIDAD.

Aunque en juegos como «Dune II» o «Warcraft» también tenemos nuestro ejército de soldados y obreros, no podemos equipararlos a «Settlers II». En este juego se primará más el factor productivo y constructivo, aunque sí hay una pequeña referencia bélica. La estrategia es más descansada, con más necesidad de meditación y no tan atropellada como pueda ser en «Command & Conquer». Nuestra tarea será hacer prosperar una pequeña tribu que debe asentarse en un territorio, que a veces será disputado con otras gentes, de ahí la necesidad de algunas unidades militares. Para lograr este crecimiento, el juego plantea el proceso productivo típico –similar a «Warcraft»– que nos obligará a recolectar materias primas –madera, minerales– y llevarlos a donde los transformen en herramientas o usarlos en la construcción de nuevos edificios.

MANOS A LA OBRA

«Settlers II» va a estar estructurado en capítulos y misiones específicas, que podremos realizar con una de las cuatro tribus que el juego recrea –romanos, vikingos, asiáticos y africanos– ambientado en los tiempos del Imperio Romano. Cada una vendrá representada por sus características y atributos, uno de los cuales serán los distintos tipos de diseños arquitectónicos.

Como el título del juego indica, los protagonistas son los colonos –más de 30 tipos diferentes–, de los cuales sólo seis serán unidades militares, lo que corrobora lo que antes asegurábamos sobre que las batallas serán un componente más, sin predominar.

Cada colono se dedicará a una tarea y necesita un lugar distinto donde realizarla: carpinteros, mineros, leñadores, etc. Los nuevos tipos de colonos con respecto a «Settlers» son exploradores, cazadores, constructores de barcos... Aumenta la variedad de unidades y de las construcciones: molinos, tabernas, herrerías, etc.

Para salir adelante necesitaremos una combinación equilibrada de todos estos factores, lo que dice mucho en favor de la calidad estratégica del juego.

El nivel se va a elevar considerablemente, con respecto a la primera parte, con las tareas que habremos de afrontar: exploración de tierras, caza de animales para la comida, manejo de máquinas de guerra y uso de animales de carga. Esta última eliminará las congestiones que se producían en las vías de comunicación en «Settlers», lo que aumentará la productividad. Como mayor novedad, los colonos construirán barcos para moverse entre las distintas islas.



CAPACIDAD ADMIRABLE

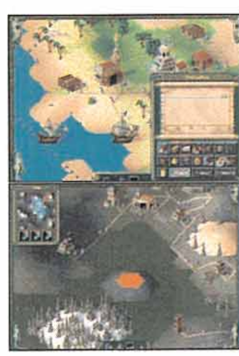
«Settlers II» despertará la admiración en el jugador por variados motivos. El primero y

























más importante es por la incansable labor de los colonos, que trabajarán sin descanso, participando todos en el proceso productivo. Así, uno cortará un árbol, lo llevará hasta un cruce de caminos, donde otro lo cargará y se lo llevará al almacén. Allí, otro lo cogerá y se lo llevará al aserradero donde lo harán tablones, que otro se llevará hasta donde hagan falta para construir. Y así con todo, por lo que llegaremos a tener cientos de colonos cada uno por su lado currando en lo suyo, siendo nuestra tarea la coordinación y asignación de objetivos. Y, por supuesto, el diseño del poblado y de los caminos –auténtica columna vertebral– que unirán los distintos edificios. Suena deliciosamente incontrolable y trabajoso, con el consiguiente efecto sobre la adicción y nuestros nervios.

El otro factor de admiración serán los gráficos SVGA más detallados, simpáticos y animados del género estratégico actual, con permiso de «Baldies», claro. Tanto los fondos como las construcciones se han realizado a mano, y en BlueByte dicen que han utilizado sombras Gouraud y mapeados de texturas. Las animaciones de los colonos van a tener un nivel de detalle inusitado, en las que podremos ver a la perfección cómo talan árboles o los transportan, que junto con los efectos de sonido y la música CD, pondrán la ambientación necesaria. Esto es todo lo que os podemos decir; para saber más habrá que esperar a tener el juego definitivo, que esperemos no tarde demasiado.

C.S.G.

TODO BAJO CONTROL

El entorno de juego de «Settlers II» será un mapa a pantalla completa en el que se expandirán los menús como ventanas que podemos ocultar o reducir a la mínima expresión, por lo que podemos asegurar que, como mínimo, el interface usado será práctico y potente. Pero además, nos permitirá apreciar todo el nivel de detalle que los programadores han querido reflejar en las animaciones y en los gráficos de manera general, ya que el juego va a ser regulable en varias resoluciones que van desde 640x480 hasta 1280x1024 en 256 colores. Por si fuera poco, también tendremos la opción de hacer zoom –hasta tres niveles– del mapa en una ventana para tener controladas ciertas áreas o vigilar el trabajo y las evoluciones de nuestros colonos gracias a unas cámaras. Como no habrá límite en el número de ventanas que podamos abrir, es seguro que lo tendremos todo controlado.





RIPPER

TAKE 2/GAMETEK
En preparación: PC CD-ROM
AVENTURA

EL JOVEN GÉNERO DE LAS PELÍCULAS INTERACTIVAS CRECE A UNA VELOCIDAD DE VÉRTIGO, Y UNO DE LOS PROGRAMAS QUE ESTÁ TODAVÍA SACANDO EL BILLETE PARA COGER ESTE TREN LLEGA DE LA MANO DE TAKE 2 Y GAMETEK. «RIPPER» ES EL TÍTULO DE ESTA AVENTURA QUE BEBE DE DIVERSAS FUENTES, Y CUENTA CON TODOS LOS REQUISITOS PARA CONVERTIRSE EN UN TRIUNFADOR: ACTORES PROFESIONALES DE RECONOCIDO PRESTIGIO, UN EQUIPO DE PROGRAMACIÓN SERIO, UN ARGUMENTO DE LO MÁS ATRACTIVO... LA NUEVA AVENTURA ESTÁ –CASI– SERVIDA.

La premisa de la que parte Take 2 a la hora de desarrollar el argumento de «Ripper» es realmente aterradora. ¿Podría alguien imaginar, por un momento, que un asesino en serie, un psicópata tan terrorífico como Jack el Destripador, volviera a la vida –y a sus andanzas– en nuestros días?
De aquí surge el desarrollo de «Ripper», un programa del que se empezó a oír algo hace no demasiados meses, y que ha levantado una polvareda tremenda, y una expectación –¿la moda de las películas interactivas?– sorprendente.

LOS NUEVOS MÉTODOS DEL DESTRIPADOR

Hace un tiempo, y hablando de música, se comentaba –¿con razón?– que si genios de la composición y ejecución musical, como Bach o Mozart, vivieran hoy se habrían dedicado a componer rock. Tan discutible teoría, o al menos una similar, a dado pie a Take 2 para proponer una ingeniosa, a la par que morbosa, idea. Jack, el asesino, ha vuelto, pero ya no utiliza el escalpelo para cometer sus atrocidades. El método ha cambiado. Ahora, la realidad virtual y las redes de información resultan mucho más divertidas a la hora de contactar con la víctima, y matar.
Lo que parece el resultado de haber visto «El Cortador de Césped», «Los Crímenes del Museo de Cera» y «La Red», varias decenas de veces, podría dar pie a bromas, pero lo que se ha podido contemplar de «Ripper», de fe que Take 2 está diseñando una aventura de lo más serio, espectacular, atractivo y con un nivel de calidad envidiable.

El gancho de los actores de Hollywood está dejando de ser, poco a poco, suficiente para que el público se lance como loco a comprarse un juego de características similares a las de «Ripper», donde el vídeo digital se torna en el rey.
Así, ¿qué están preparando los programadores de «Ripper» para que su producto destaque del resto?

UN POCO MÁS LEJOS

Recordad títulos como «Panic in the Park», «The 7th Guest», «The 11th Hour» o ciertos aspectos de la saga –sobre todo las dos últimas entregas– de «Wing Commander».
¿Justifica el vídeo la compra de cualquiera de estos juegos? Por sí sólo, no, pero el mezclar con puzzles y complejos enigmas ya atrae algo más. Pues si además se le une un fuerte componente de aventura y un ligero toque de acción, estaremos muy cerca de lo que será «Ripper».
Christopher Walken, Karen Allen, John Rhys Davies –¿de qué nos suena este

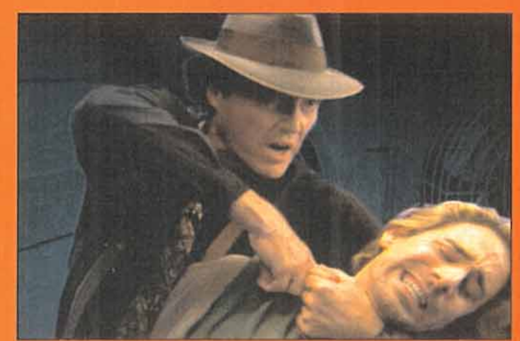
JUEGOS MORTALES

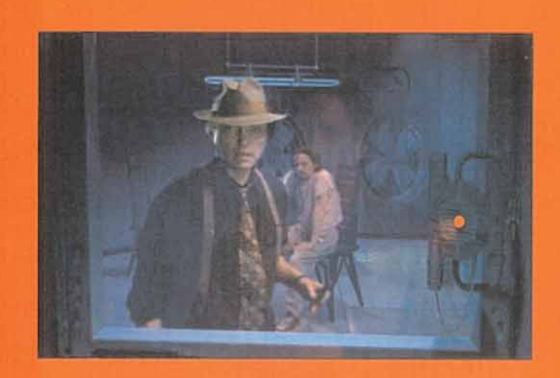
Una de los aspectos de «Ripper» más destacados, y conocidos por referencias de otros títulos, son los distintos enigmas que, en forma de puzzles lógicos o inocentes juegos, se desperdigarán por toda la aventura.
Muchos de ellos tienen un referente inmediato –y magnífico– en el trabajo que Trilobyte realizó con «The 7th Guest», y el más reciente –de inminente aparición en castellano, según asegura Virgin España– «The 11th Hour».
Si bien los juegos no serán el único ingrediente de «Ripper», sí que se pueden considerar como parte importante del programa, ya que el producto final, según Gametek, integra todo lo que se podía ver en otros títulos, y algo más. ¿Jugamos a las adivinanzas o es una indirecta sobre la calidad que tiene su "hijo"?











chico?–, Burgess Meredith, y un largo etcétera de excelentes profesionales, han sido reclutados por Take 2 para que den la cara por ellos ante el gran público. Un público que, cada vez más, está exigiendo que las películas interactivas sean más interactivas, y menos películas –queda claro, ¿no?–; algo que parece que «Ripper» va a lograr.

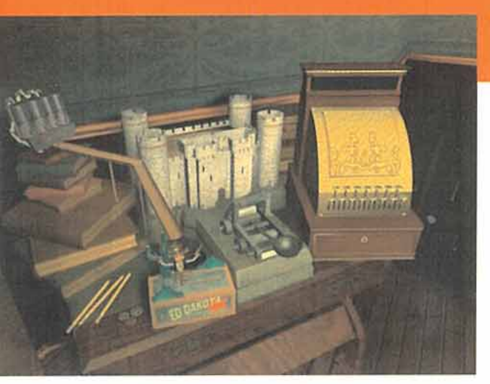
El juego acaba de lanzarse en Europa y Estados Unidos, y es de esperar que llegue a nuestro país a la mayor brevedad –a la hora de escribir estas líneas, la fecha definitiva de lanzamiento, aunque próxima, no estaba totalmente concretada–, y es que la barrera del idioma es algo que no se puede dejar pasar alegremente.

Ni Take 2, ni Gametek, ni «Ripper», van a decepcionar. Eso es algo que podemos afirmar desde este instante. Sólo queda por ver si el tema de la traducción y/o el doblaje serán tan estupendos como este título, que a buen seguro arrasará.

F.D.L.

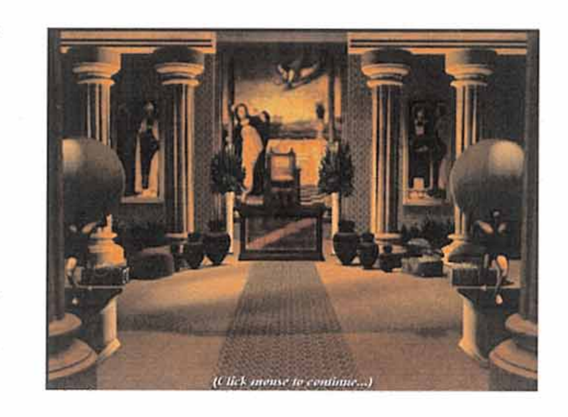
UNA AVENTURA MORTAL

preview





Que un juego sea considerado durante cinco años, y casi por unanimidad, como el mejor en su género, no es fácil ni gratuito. Sid Meier lo ha conseguido con «Civilization», que hoy por hoy no tiene rival, pero para el que ha pensado que era necesario un relevo. Y esa debe ser una de las principales causas de la creación de «Civilization II», que nace no ya con la aspiración del triunfo, sino con el objetivo de convertirse en una obra maestra, de ser el mejor juego de estrategia de la Historia. Ahí es nada.



MICROPROSE
En preparación:
PC CD-ROM (Windows)
ESTRATEGIA

SID MEIER'S CIVILIZATIO

CRÓNICA DE LA HUMANIDAD



preview



Y no es porque «Civilization» se haya quedado obsoleto o haya perdido actualidad, puesto que no tiene ni una mota de óxido tras cinco largos años.

En este tiempo han surgido muchos juegos imitándolo, y otros que trataban de conseguir su repercusión tocando otros temas, pero todo ha sido inutil.

Ninguno ha sido capaz de captar y plasmar toda su profundidad y dimensión estratégica, su robusta realización y su elegante desarrollo. «Civilization» funcionaba en un 8086 con tarjeta EGA, ocupando cuatro discos de baja, y ha sido versionado para Mac, Amiga, Atari, Windows, e incluso se ha realizado una versión multijugador –«CivNet»– que aún no ha sido publicada en nuestro país.

Pero no es eso lo más significativo. Lo importante es que cada partida de «Civilization» se puede jugar de una forma distinta, cada persona tiene una forma de resolver un determinado problema, hay miles de estrategias a seguir para conseguir el éxito, y en base a todo esto las posibilidades del juego son ilimitadas. «Civilization» ya es un programa de culto, con más de 850.000 copias vendidas en todas las plataformas, y millones de seguidores y admiradores. ¿Y todo esto se va a desmoronar de golpe?

SID MEIER ES EL CULPABLE

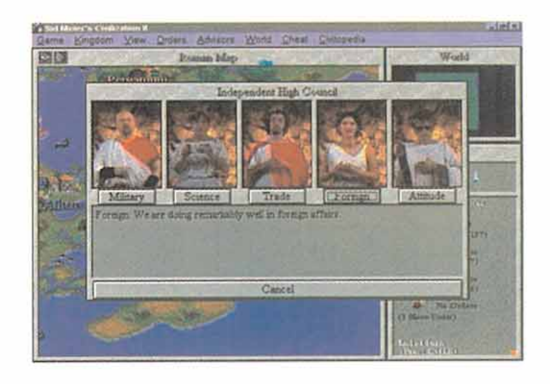
Con «Civilization II», Sid Meier no busca enterrar su obra maestra con otro juego más genial aún, sino ensalzarla, mejorarla y actualizarla. En «Civilization II», Sid Meier levantará sobre la base y el desarrollo del «Civilization» original, un juego gráficamente moderno, con técnicas actuales, pero con todo su gancho, adicción y excelencia estratégica. Durante cinco años, Sid Meier ha estado recopilando consejos y sugerencias sobre las cosas que se podrían mejorar en «Civilization», además de aportar aquellas ideas que se le quedaron en el tintero allá por 1.990. Sabiendo esto, cada vez quedan menos dudas sobre el éxito de «Civilization II».

La sublime esencia del juego va a permanecer inalterable: la construcción de la Historia de un pueblo, de manera lógica, desde la Edad de Piedra hasta su expansión por el espacio. Exploración e investigación, trabajo y conquista, paz y guerra, son algunas situaciones que experimentaremos hasta convertir nuestra tribu en una gran civilización.

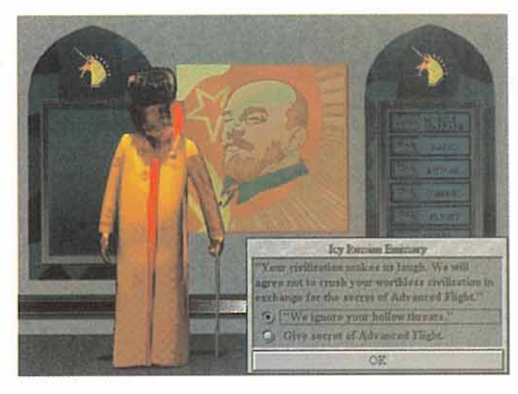
Con el paso del tiempo, de un simple colono y una sola ciudad, pasaremos a tener un inmenso imperio con decenas de unidades de todo tipo repartidas por el mismo. El crecimiento del juego es geométrico en extensión y complejidad con cada turno que pasa, en cada uno de los cuales aportaremos una línea más a nuestro particular libro de Historia. «Civilization II» será una auténtica crónica de la Humanidad realizada por nosotros.

REMODELADO Y ACTUALIZADO

Aunque manteniendo una estructura similar, sin despegarse de sus orígenes, «Civilization II» necesitaba un lavado de cara, un cambio a nivel gráfico. Por eso, el mapa plano se convertirá en tridimensional, realizado en perspectiva isométrica con gráficos en alta resolución, para lograr un mayor realismo en los ríos, montañas, ciudades y demás accidentes geográficos que componen nuestro mundo. Los múltiples menús también se contagiarán de este esplendor visual, aportando, asimismo, mucha mayor información de un simple vistazo para lograr que sea más completo y fácil de manejar, pero sin perder profundidad estratégica.







UNOS TOQUES DE NOVEDAD

El planteamiento y desarrollo estratégico de «Civilization» es insuperable.
Sid Meier es consciente de ello, y por eso en «Civilization II» lo ha dejado intacto y prácticamente invariable, limitándose a sacarle lustro, ampliarlo y complementarlo con nuevas cualidades:
- Vista 3D isométrica con gráficos en alta resolución.
- Nuevo diseño de iconos y mapas.
- Un nuevo nivel de dificultad rozando el imposible: Divinidad.
- Escenarios pre-creados ambientados en épocas históricas.
- Editor de escenarios con numerosos nuevos tipos de terreno.
- 10 nuevas construcciones para las ciudades: alcantarillado, supermercados, baterías SAM, aeropuertos, autopistas...
- Nuevas tecnologías: Fundamentalismo, Teología, Ingeniería Genética, Guerra Anfibia, Refrigeración, Tácticas de Navegación...
- 20 nuevas unidades militares: arqueros, elefantes, paracaidistas, misiles de crucero, cazas stealth, ingenieros...
- Nuevos pueblos: Celtas, Japoneses, Vikingos, Sioux, Persas, Cartagineses..., y Españoles.
- 14 nuevas Maravillas del Mundo: la Estatua de la Libertad, la Embajada de Marco Polo, la Academia de la Guerra de Sun Tzu, el Laboratorio de Leonardo...
- Las unidades tienen dos nuevas características que influyen en los combates: puntos de daño y poder de fuego.
- Mayor interrelación e influencia entre los distintos factores del juego: geográfico, económico, social y político.
- Aparición de nuevos conceptos: Reputación, Contraespionaje, Reparación de unidades, Desperdicio de trabajo...

LA NOVEDAD MÁS ESPERADA

Si hay un aspecto de «Civilization» que todos los usuarios deseábamos que fuera pulido, ése era el del combate. No dejaba de ser chocante y extraño que, con el juego ya bastante avanzado, se pudiera dar la circunstancia de que una unidad de hombres armados con lanzas destruyeran un acorazado, entre otros casos similares. Esto en «Civivilization II» no va a suceder, los combates ya no van a ser tan equitativos, pero sí más realistas y lógicos.
Las unidades tendrán dos nuevas características que determinarán su suerte en un combate: puntos de vida y poder de ataque. Una unidad será destruida cuando le quiten todos sus puntos de vida, que irán de 10 en las más antiguas a 40 en las más modernas. Esto implica también que una unidad podrá repararse de los daños inflingidos en el combate descansando una serie de turnos, o acudiendo a ser reparada en una ciudad. También, aunque la derrota siempre signifique la destrucción de la unidad, la victoria puede dejarla bastante maltrecha y expuesta a la posible destrucción en el siguiente ataque.
Por otra parte, el poder de ataque será el número máximo de puntos de vida que una unidad le puede quitar a otra en un solo ataque, y este poder dependerá del tipo de armamento de la unidad principalmente. De esta forma, un lancero podrá seguir dañando a un acorazado, pero destruirlo le será ya prácticamente imposible.

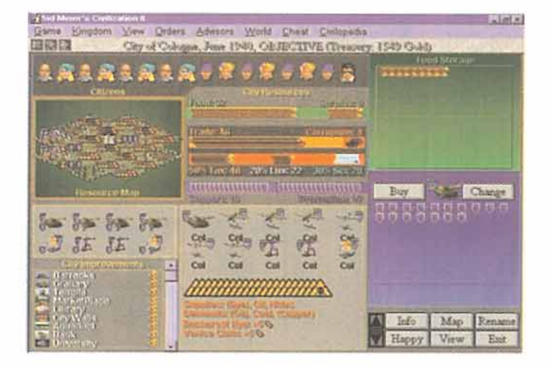


Ésta también se ampliará con un mayor rango de decisiones que tomar, muchas más unidades que manejar, y un aumento de acontecimientos históricos que descubrir y Maravillas del Mundo que construir. La ampliación en extensión también llevará aparejado un mayor nivel de dificultad, que se verá reflejado sobre todo en la inteligencia de que harán gala los pueblos competidores, adquiriendo ahora la diplomacia un papel con mucha más relevancia. La evolución de nuestras acciones militares, sociales y de investigación influirá decisivamente en el futuro; en otras palabras, todo lo que hagamos tendrá mucha más repercusión no sólo a corto, sino también a largo plazo. No obstante, seguirá siendo un juego que llenará al estratega novato y al más exigente.

Si vosotros no lo habéis hecho nunca, basta con que preguntéis a alguien que haya jugado a «Civilization» para contagiaros de la segura admiración que siente por el mismo. No conocemos a nadie que le haya defraudado; más aún, ha hecho correr ríos de tinta en un afán por explicar técnicas y tácticas, peculiaridades y estrategias. Estos ríos ya se han convertido en mares con el simple anuncio de «Civilization II».

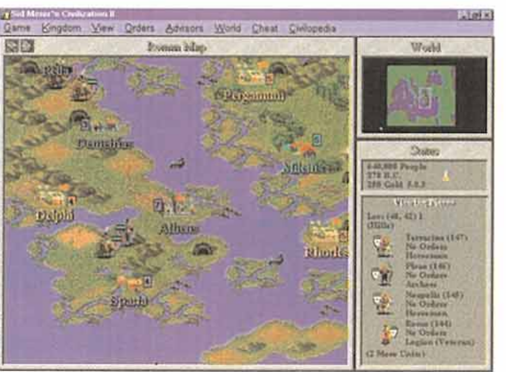
Y si «Civilization» era pletórico de detalles, en esta segunda parte parece que nada se le va a escapar a Sid Meier. Además de en la Tierra real, también podremos jugar en escenarios creados aleatoriamente, diseñados por nosotros, o en localizaciones históricas específicas. El tamaño del mapa determinará la longitud y complejidad del juego. Seguiremos disponiendo de una enciclopedia –Civilopedia– que explicará todos y cada uno de los aspectos del juego, aderezados con fotografías, vídeos y voces digitalizadas. «Civilization II» va a ser lo que todos esperamos, el original clásico de Sid Meier, pero adaptado a los tiempos modernos sin perder ni un ápice del encanto de «Civilization», que disfruta sus últimos días en el trono de los juegos de estrategia.

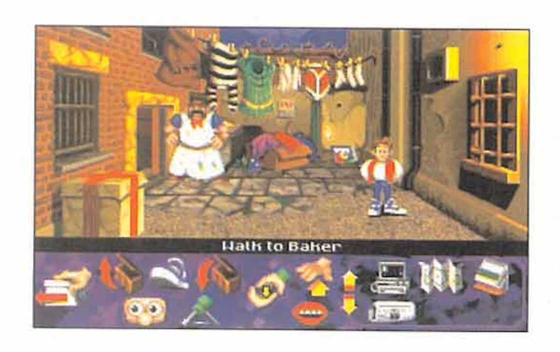
C.S.G.

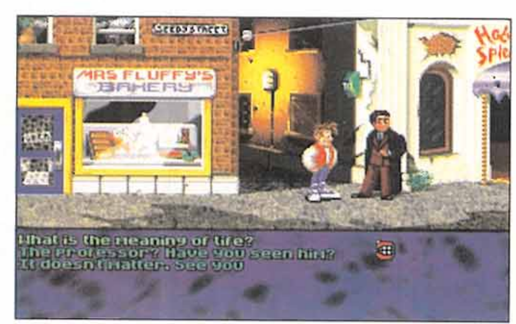








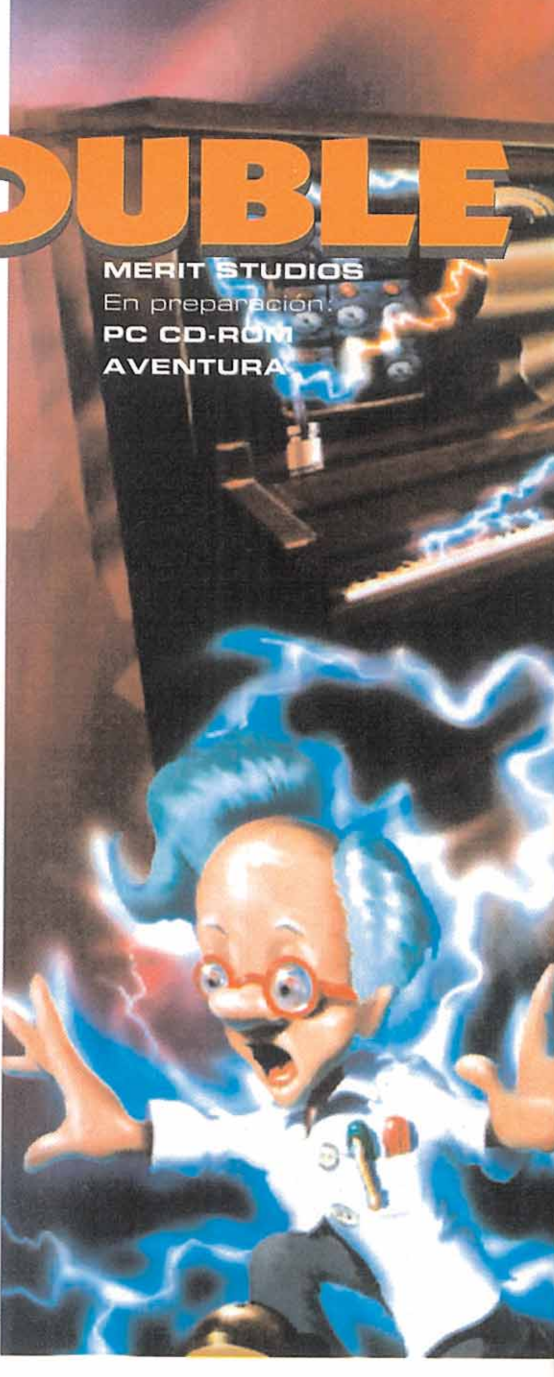






preview

BUD TUCKER IN DOUBLE TROUBLE



MERIT STUDIOS
En preparación:
PC CD-ROM
AVENTURA

MERIT STUDIOS SALE DE UN BREVE LETARGO CON UNA PRODUCCIÓN QUE AÚNA EL ESTILO MÁS CLÁSICO DE LA AVENTURA GRÁFICA Y UN DESTERNILLANTE SENTIDO DEL HUMOR. LAS CLARAS INFLUENCIAS QUE «DOUBLE TROUBLE» RECIBE DE MULTITUD DE PROGRAMAS DEL GÉNERO –UN CIERTO AIRE A «MONKEY ISLAND» SE NOTA EN EL AMBIENTE– NO HACE SINO ALBERGAR GRANDES ESPERANZAS HACIA UN TÍTULO QUE PARECE PREDESTINADO A CONVERTIRSE EN UNA DE LOS AVENTURAS MÁS DESTACADAS DE LA TEMPORADA, GRACIAS TAMBIÉN A UNA APARENTE SIMPLICIDAD QUE AÚN EN UNA VERSIÓN INACABADA LLEGA A RAYAR EN BRILLANTEZ.

la novedad del clásico

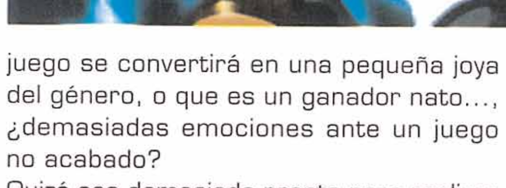
Parece que Merit, tras una serie de proyectos de los que nunca más se supo –¿dónde está «The Harvester», por ejemplo?– se está acercando al mismísimo centro de la diana. Proyectos como «Double Trouble» así pueden confirmarlo.

Hablamos de una aventura gráfica cuya primera impresión es que sigue a pie juntillas los parámetros más clásicos del género aventurero: un cuidado y exquisito diseño gráfico, un interface de usuario "point & click" de lo más cómodo y más conocido, decenas y decenas de localizaciones variadas, intrigantes enigmas y una enorme dosis de humor, partiendo de un estupendo guión que se ha mimado al detalle.



¿EL NUEVO GUYBRUSH?

De «Double Trouble» se han dicho cosas, fuera de nuestra piel de toro, como que su protagonista, Bud Tucker –el repartidor de pizzas con el mayor tupé de todo Muddy Creek– puede convertirse en el nuevo Guybrush Threepwood; o que el juego se convertirá en una pequeña joya del género, o que es un ganador nato..., ¿demasiadas emociones ante un juego no acabado?



Quizá sea demasiado pronto para realizar afirmaciones de semejante calibre, pero de lo que no cabe duda, habida cuenta de lo que Merit ha mostrado del programa,

es que «Double Trouble» presenta un aspecto estupendo, a priori.
El desarrollo de la acción, los brillantes diálogos, unos gráficos trabajadísimos y, como ya se mencionó, el desternillante guión y el gran sentido del humor que se desplegará a lo ancho y largo del juego, es una buena prueba de que los chicos de Merit están enzarzados en algo muy serio. Además, cierta parte de la ambientación, e incluso del argumento –científico loco con maravillosa máquina que, inmediatamente, se convierte en objeto del deseo del malvado-malvadísimo con ansias de dominar el mundo– nos hace pensar en no pocas influencias de juegos como el





queridísimo «Day of the Tentacle» de la omnipresente LucasArts.
Esto puede no significar nada, o significarlo todo y, si os fijáis un poco en las imágenes que acompañan a estas líneas, dentro del particular estilo de «Double Trouble», estaríamos por decantarnos por la segunda opción.

ELENCO DE ESTRELLAS

Otro punto significativo de «Double Trouble» es, será, el cuidado puesto por Merit en lo relacionado con los diálogos del juego, no sólo en su redacción, sino también en su plasmación en audio. Reunir una serie de actores profesionales de la talla de George Roubicek –«Star Wars»–, Jules de Jongh –«Superdetective en Hollywood 2»– o el increíble Rik Mayall –excelente actor británico, conocido en nuestro país por series como «El Diputado Fantástico» («The New Statesman») en su inolvidable papel del tory B'stard, o «La Pareja Basura» («Bottom»)– en el papel del villano Dick Tate, no es nada fácil, y asegura una calidad poco común.
Si cogemos todo esto, lo metemos en una coctelera en las dosis precisas, agitamos suavemente y servimos en un atractivo envase, tendremos que «Double Trouble» se prevé como un gran producto, y una estupenda aventura.
Quizá sea demasiado pronto, repetimos, para poner la mano en el fuego, pero, al menos, de lo que sí estamos seguros es de que el nuevo proyecto de Merit no será nada mediocre.

F.D.L.

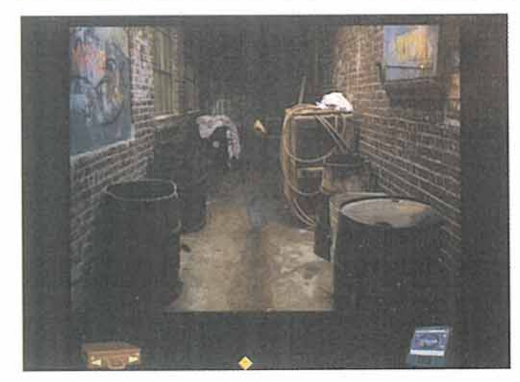
SPYCRAFT

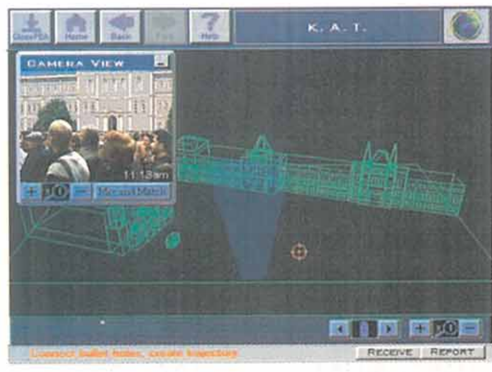
THE GREAT GAME

LA CAÍDA DEL MURO DE BERLÍN Y LA DESAPARICIÓN DEL PACTO DE VARSOVIA NO HAN IMPEDIDO QUE EL GÉNERO LITERARIO Y CINEMATOGRÁFICO DEL ESPIONAJE HAYA PASADO DE MODA O CAÍDO EN DESUSO. NO SEÑOR. SI NO HAY ENEMIGOS, SE BUSCAN, PORQUE NO VAMOS A MANDAR AL PARO A TODOS ESOS SEÑORES QUE TIENEN SU PUESTO DE TRABAJO EN FBI, CIA, KGB, DEA Y OTRAS EMPRESAS SIMILARES. ESTO LO TIENEN MUY CLARO EN ACTIVISION, A LOS QUE NO LES HA FALTADO IMAGINACIÓN A LA HORA DE CREAR UNA TRAMA DE ESPÍAS ENREVESADA, MISTERIOSA Y TERRIBLE. Y REAL COMO LA VIDA MISMA.

preview





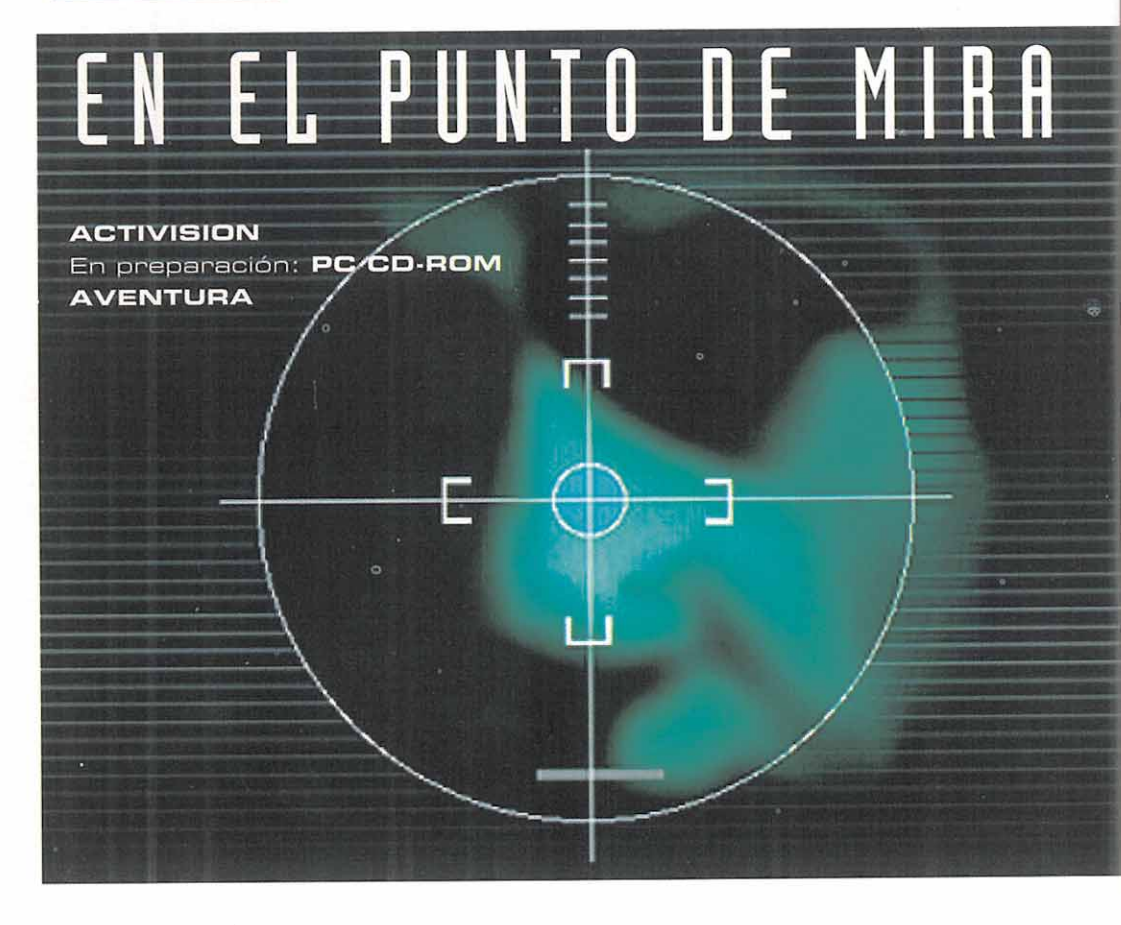


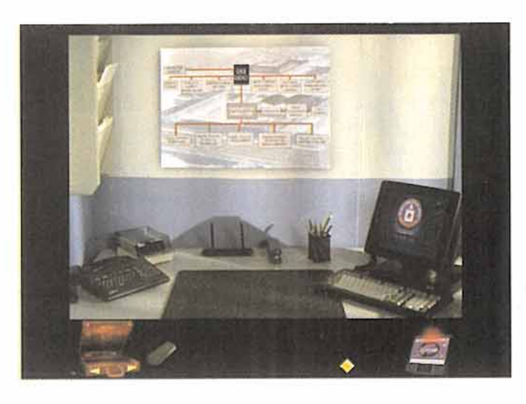


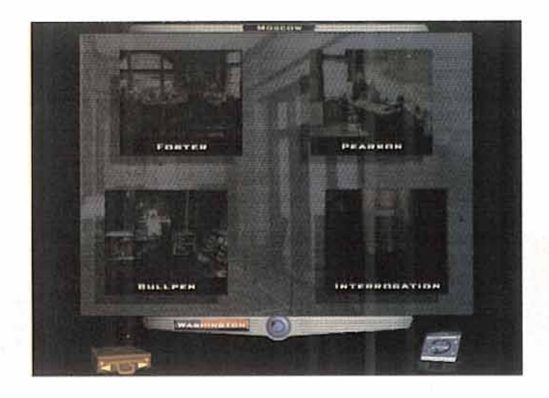
Antes de su lanzamiento, «Spycraft» se perfila como un juego tremendamente original. No tan sólo por su temática, escasamente tratada, sino también por como está hecho el juego en sí. Activision desgranará ante nosotros todos los entresijos del espionaje internacional, poniendo en nuestras manos todo lo necesario para hacer nuestro trabajo de espías. Porque «Spycraft» nos reserva el protagonismo como agentes de la CIA en una compleja intriga internacional ambientada en la época actual con el intento de asesinato de un cantidato a presidente de Rusia como trasfondo. Mafiosos, traficantes, agentes dobles, asesinos profesionales y demás ejemplares serán nuestros compañeros en una aventura realizada para meternos de lleno en el apasionante mundo de los secretos de estado.

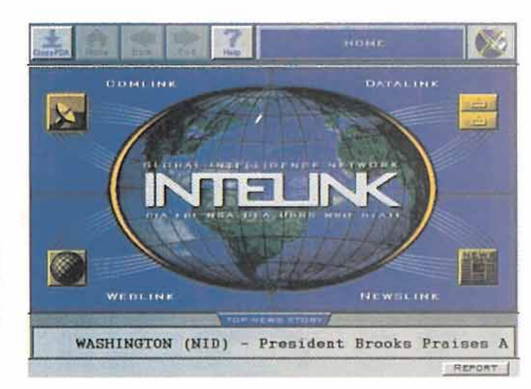
APRENDICES DE JAMES BOND

Con «Spycraft», Activision no prentende tan sólo realizar una aventura de espías sin más; se busca que el jugador se sienta









como tal. Es por eso que se han documentado concienzudamente para recabar información y plasmar con total fidelidad los métodos y procedimientos que los servicios secretos –en este caso la CIA– utilizan. Previamente a nuestras primeras misiones, seremos adiestrados en el campo de batalla y en el manejo de nuestras herramientas de trabajo.

Aparte del uso eficaz de la Colt Government, también nos enseñarán a obtener datos ocultos de fotografías, realizar análisis de voz, identificar sospechosos componiendo retratos robot, interceptar frecuencias de radio, o determinar desde dónde se ha disparado una bala estudiando su posible trayectoria. Tendremos a nuestra disposición los archivos, ficticios naturalmente, de las principales instituciones de seguridad de EE.UU., además de disponer de puntual información sobre noticias mundiales en soporte escrito, hablado o de vídeo. Pero no todo será investigar y hacer trabajo burocrático; también habrá buenos momentos de acción cuando tengamos que capturar algún enemigo, vivo o muerto. En todo momento tendremos posibilidad de comportarnos como un auténtico espía, con la única restricción de tener que cumplir las órdenes de nuestros superiores.

¿CÓMO SE CONSIGUE ESTO?

Para que un juego que trate un tema tan delicado y no conocido sea realista y creíble, es preciso documentación y asesoramiento de primera mano, y «Spycraft» lo tendrá. El guión ha sido escrito por James Adams, periodista británico de reconocido prestigio y autor de novelas de espionaje, basándose en las experiencias reales de William Colby –ex-director de la CIA– y Oleg Kalugin –ex-jefe del KGB–, que avalan personalmente el juego. Por lo demás, los hechos que se tratarán en el mismo son puramente ficticios, aunque podrían haber sucedido o hacerlo en un futuro. Tal es la coherencia y seriedad de la historia que ambientará «Spycraft».



Para hacerla posible se ha montado una producción cinematográfica filmada en 35mm en la que participan actores de Hollywood que, aunque casi todos segundones, son bastante conocidos. Junto a la grabación puramente cinematográfica, también se ha usado el vídeo tradicional en cerca de 80 secuencias, y el montaje fotográfico para más de 400 instantáneas que formarán los decorados. Para conseguir el máximo realismo, y al no poder filmar en las localizaciones reales, se creó un modelo por ordenador de la Plaza Roja de Moscú y sobre él se superpusieron las escenas filmadas con más de 150 extras.

Asimismo, para filmar los interiores del cuartel general de la CIA, en Langley, se construyeron réplicas de más de cuarenta habitaciones del mismo en un estudio de Los Ángeles. Aparte de estos lugares, nuestras misiones nos llevarán a los más variados lugares del mundo que tendrán cabida en los 3 CDs que formarán «Spycraft».

Con el empleo de técnicas gráficas, sonoras y de filmación más avanzadas, y los mejores asesores posibles, basta esperar que la habilidad programadora de Activision sea capaz de unir los ingredientes para crear una aventura jugable y divertida. Nosotros pensamos que puede ser el mejor y más realista juego de espías hasta la fecha, aunque por ahora todo esté rodeado por el mayor secreto.

C.S.G.

LA HORA DE LOS ESPÍAS

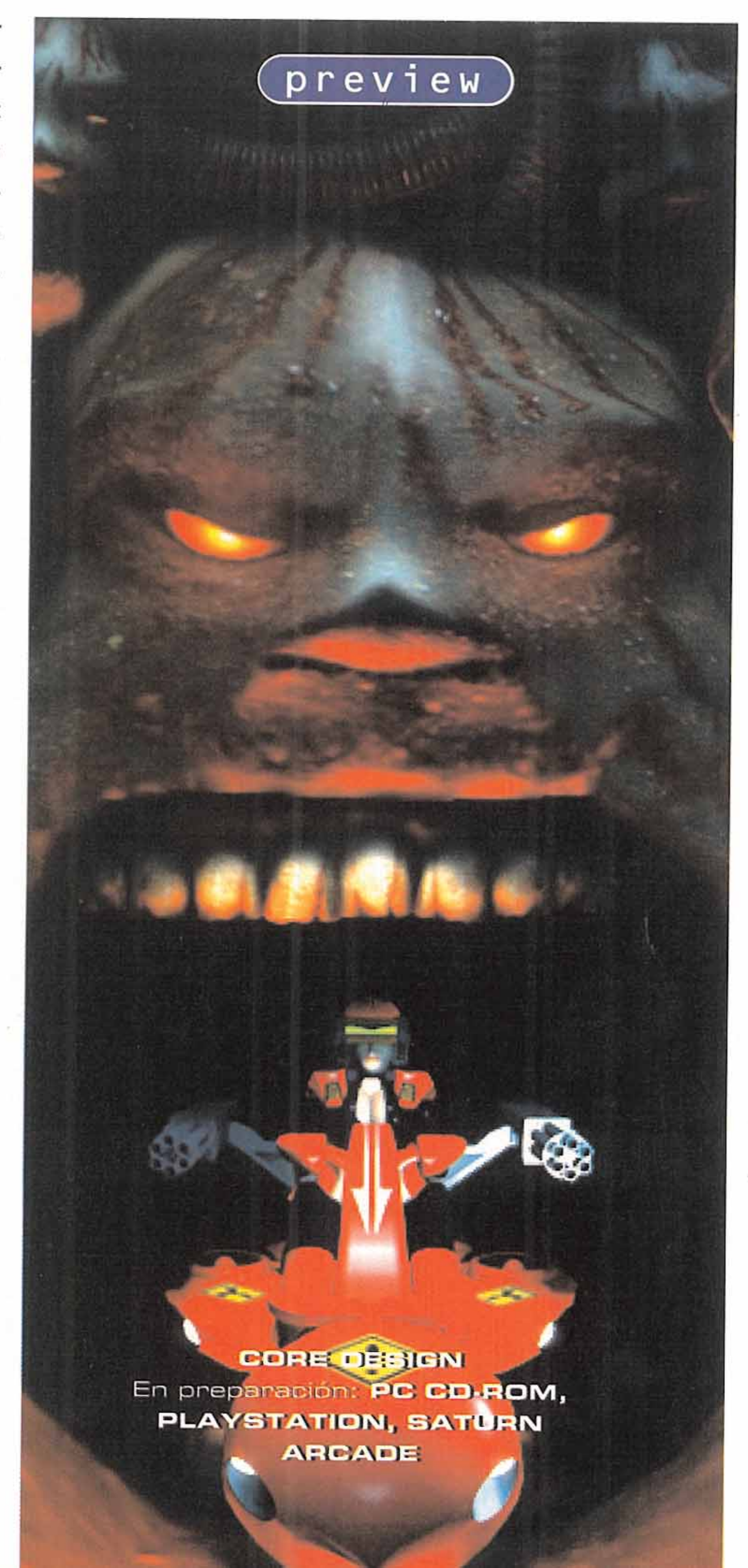
Ya estamos acostumbrados a los artículos promocionales que suelen mandarnos las productoras de videojuegos, a cada cual más extraño y sorprendente que el anterior. Pero cuando, hace ya algunos meses, recibimos un ejemplar de una conocida revista de divulgación general inglesa con una nota que escondía un mensaje, no supimos qué pensar. El caso era que no teníamos ni idea de qué juego se trataba. Semanas más tarde recibimos un libro de espías también con una extraña anotación, y los relacionamos. Por aquellos días, en las revistas anglosajonas del sector, había misteriosas publicidades que hacían referencia a un juego de espías, pero sin concretar ni dar nombres. Después de tanto tiempo de incertidumbre nos llegó la respuesta con el dossier de prensa de «Spycraft: The Great Game» para sacarnos de dudas. Ahora sólo falta que salga el juego para comprobar si esa fenomenal campaña publicitaria ha servido de algo y la aventura de verdad lo merece. De momento, en Activision vuelven por sus fueros y siguen mandándonos extraños regalos relacionados con su próximo lanzamiento cuyo nombre nos trae algunos recuerdos: «Zork: Nemesis». Ya os contaremos.



BLAM! MACHINEHEAD

ALARMA: VIRUS

DESDE HACE UNOS MESES, UNO DE LOS OBJETIVOS CONCRETOS QUE CORE ABORDA EN SUS PRODUCCIONES HACE REFERENCIA A LAS MÚLTIPLES PLATAFORMAS EXISTENTES DE VIDEOJUEGOS. ABANDONANDO LOS DIECISÉIS BITS DEFINITIVAMENTE, PC, SATURN Y PLAYSTATION SON LAS TRES METAS QUE SE MARCAN EN CADA PROYECTO, BUSCANDO ADEMÁS UNOS NIVELES DE CALIDAD SIMILARES EN TODOS LOS FORMATOS Y, POR SUPUESTO, LO MÁS ELEVADOS POSIBLES. «BLAM! MACHINEHEAD» ES, TRAS «FIRESTORM» Y SU INMINENTE «SHELLSHOCK», EL PRÓXIMO INTENTO EN SU ESCALADA HACIA LAS COTAS MÁS ALTAS DE CALIDAD. UN ARCADE 3D POLIGONAL, DOTADO DE CIERTAS GOTAS DE ESTRATEGIA, EN LA QUE ACCIÓN Y OBSERVACIÓN SE COMBINAN CON HABILIDAD PARA OFRECER LA MAYOR DIVERSIÓN POSIBLE.



CORE DESIGN
En preparación: PC CD-ROM, PLAYSTATION, SATURN ARCADE

Se han visto imágenes de calidad gráfica excelente, animaciones espectaculares, algún vídeo conteniendo unos segundos de diversas fases..., pero, aún así, Core no ha mostrado aún toda la realidad de «Blam! Machinehead». Las versiones existentes, según la compañía, se encuentran aún en una fase de desarrollo demasiado primitiva para su testeo por la prensa, lo que podría dar lugar a –según ellos, insistimos– juicios precipitados.
Mas, si bien la prudencia de Core resulta comprensible, lo que también se perfila inevitable es comenzar a especular con las posibilidades de «Blam! Machinehead», pese al nada excesivo material disponible.

APOCALIPSIS GENÉTICO

El –rebuscado– argumento de que parte todo en «Blam!» se basa en la premisa de una hecatombe total sobre la Tierra por culpa de un –qué original– demente científico que, gracias a su trabajo en nanotecnología molecular, un buen día sintetiza un virus en forma de micromáquina capaz de aniquilar toda vida sobre la Tierra, con el animoso deseo de convertirse en un semidiós e imponer un nuevo orden en el planeta.
Pese a sus esfuerzos, y su aparente éxito, algunos humanos sobreviven a la plaga genética. Entre estos humanos, ciertos destacados investigadores que trabajan muy afanosamente en

el desarrollo de una bomba genética capaz de devolver las cosas a su pretérito y apacible estado, aniquilando de paso al demente y algún que otro loco seguidor de sus andanzas.
Pero uno de estos, precisamente, se interpone en el camino de la –sí, una mujer, desde luego– protagonista del programa, obligándola a participar en un macabro juego del gato y el ratón, en el que, sin embargo, existe una posibilidad entre un millón de alcanzar la victoria y exterminar al virus –Machinehead– y a sus creadores.
Bien, resulta ciertamente enrevesada la idea original, pero el desarrollo de «Blam! Machinehead», no se presume tan complicado, a tenor de las escenas que, de diversas secuencias del juego, nos ha facilitado Core.

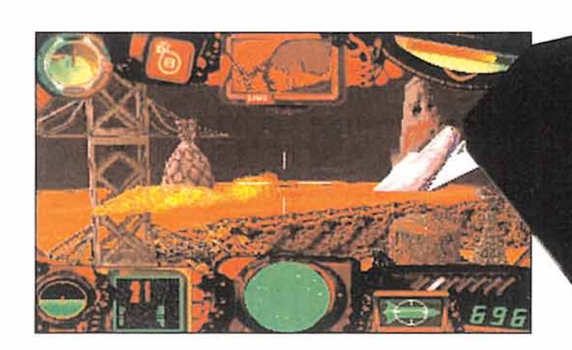
ACCIÓN, VARIEDAD... DIVERSIÓN

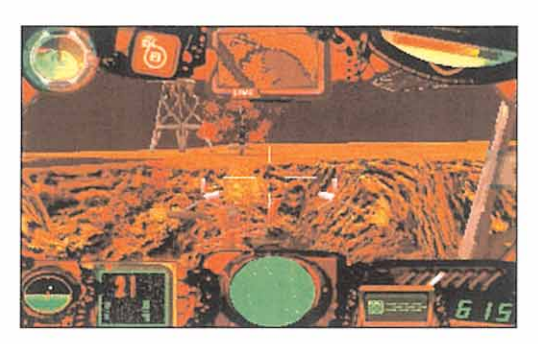
«Blam! Machinehead», además de un buen número de secuencias cinemáticas renderizadas –de gran calidad, según lo contemplado hasta el momento–, y casi veinte niveles entre fases y subfases varias, basará todo su atractivo en la acción inmediata y frenética..., o casi. Porque, como se mencionó con anterioridad, Core asegura que cierto componente estratégico estará presente. Que nadie, pese a todo, se llame a engaño. La dosis será la justa y, únicamente, para que la acción resulte lo bastante variada. Así, según ciertas zonas, y enemigos, los objetivos a cubrir en determinados niveles variarán ligeramente –no sólo matar a cualquier cosa que se mueva, aunque principalmente el juego consistirá en esto–. En definitiva, con este aporte de estrategia lo que se pretende es que «Blam! Machinehead» tenga cierto sabor aventurero que sumar al género del shoot'em up.
Todo ello se estructura alrededor de un entorno 3D poligonal, en el que la perspectiva subjetiva se podrá alternar con una vista externa de la nave –armada hasta los dientes con todo tipo de artillería y misiles– en la que viaja la protagonista.
Por delante, cientos de enemigos que exterminar y caminos que abrir, aunque sea a las bravas. Es decir, una buena, a priori, perspectiva para «Blam! Machinehead» en los tres formatos en que se está desarrollando.
Core no suele defraudar. Esperemos que esta ocasión no sea la excepción.

F.D.L.





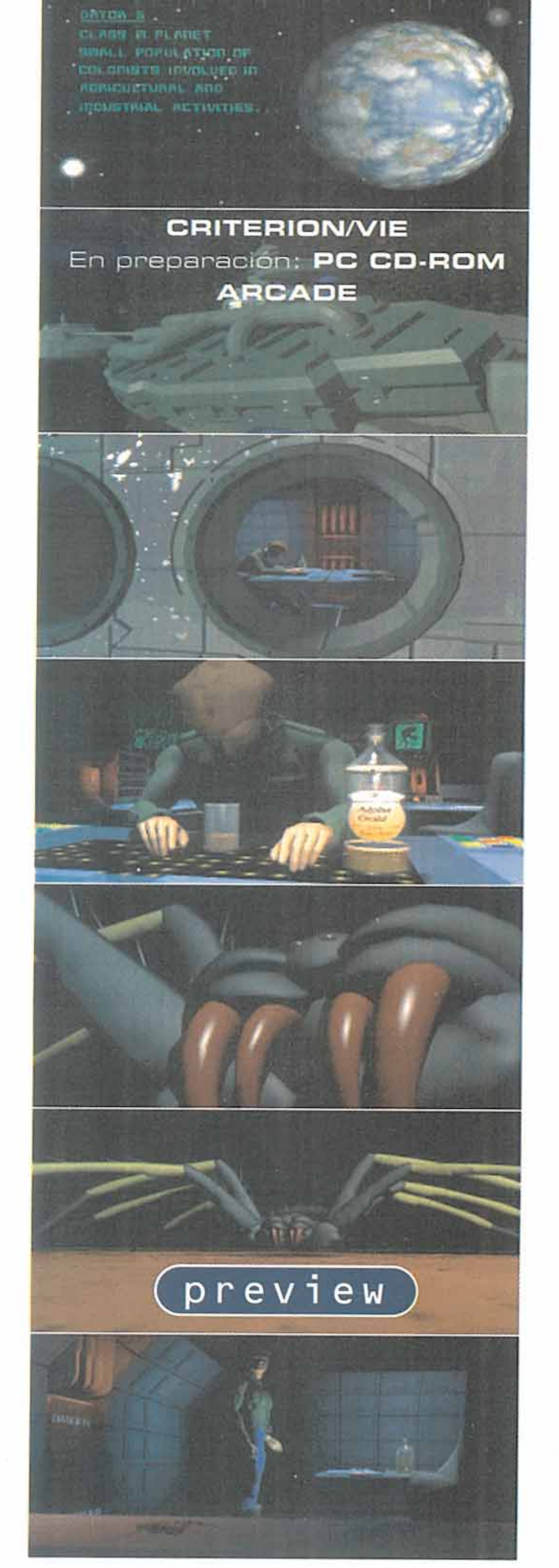












Scorched Planet

El objetivo Alienígena



CRITERION STUDIOS Y VIRGIN ESTÁN DANDO LOS ÚLTIMOS TOQUES A UN NUEVO ARCADE 3D QUE, A PRIMERA VISTA, SE PARECE A MILES DE JUEGOS, PERO CUYO INTERIOR OCULTA UNA BUENA DOSIS DE INNOVACIÓN. UN GUIÓN NO MUY ORIGINAL QUE SE ESTÁ LLEVANDO EN LA PARTE TÉCNICA HACIA UN NIVEL REALMENTE ELEVADO, ES LA BASE DE «SCORCHED PLANET», UN TÍTULO QUE PARECE DESTINADO A MARCAR UNA MEDIA DE CALIDAD PARA EL RESTO DE PROGRAMAS, DE CORTE SIMILAR, QUE PUEDAN SUCEDERLE.

La idea principal de «Scorched Planet» no es, en absoluto, original. Una raza extraterrestre está invadiendo –se supone– una colonia humana en el espacio, aniquilando a los habitantes allí instalados.
Es fácil imaginar que, por supuesto y por casualidad, la única nave estelar que se encuentra cercana al planeta es la nuestra, y que a nosotros nos ha tocado, héroes solitarios de indiscutible valor, la tarea –encargada por no se sabe muy bien qué autoridad– de acabar con la amenaza alienígena.
Hasta aquí nada excepcional, ¿cierto?
Al enfrentarse con el juego –al menos, lo que se ha programado hasta la fecha–, cuando nos podemos dar cuenta de que si lo que estamos viendo es una simple versión beta, la versión final será algo realmente bueno.

«Scorched Planet» basará la totalidad de su acción en el combate contra extrañas criaturas alienígenas –y algunas, sorprendentemente, prehistóricas– a los mandos de un par de vehículos: un tanque y una especie de caza sideral. Aunque sería más correcto precisar que se trata de un sólo aparato. Un vehículo capaz de metamorfosearse de máquina terrestre a aérea, y viceversa.
Las distintas misiones, siempre en terreno abierto, ofrecerán una excelente factura técnica en cuanto a gráficos, velocidad –siempre contando con un buen equipo–, diseño, y una suavidad inusitada en los arcades 3D, teniendo en cuenta que hablamos de un programa que ofrecerá SVGA y una gama de sombreados y texturas fabulosa.
Mover todo eso junto con las decenas de personajes y enemigos que se pueden juntar en pantalla –diseñadas a base de polígonos–, tiene un mérito más que considerable.
Quizá, efectivamente, no vaya a ser el colmo de la originalidad, ni en planteamientos ni en estructura y desarrollo, pero si un juego inacabado es capaz de mostrar todo lo relatado y mucho más, no es demasiado arriesgado apostar por este título como un excelente producto.

F.D.L.

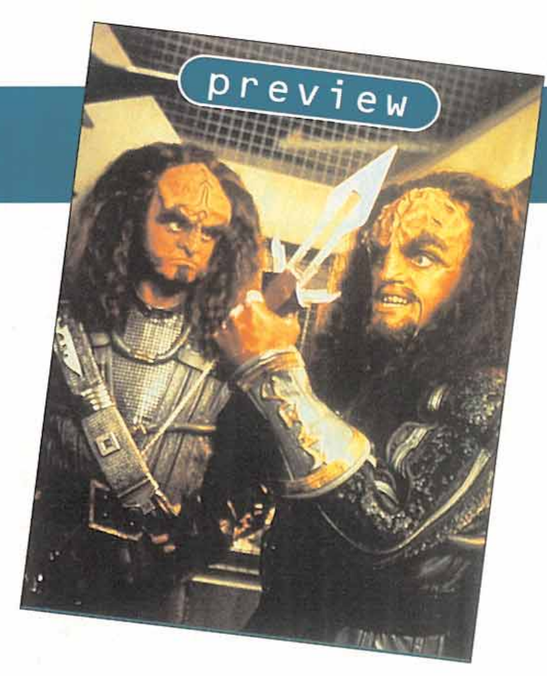


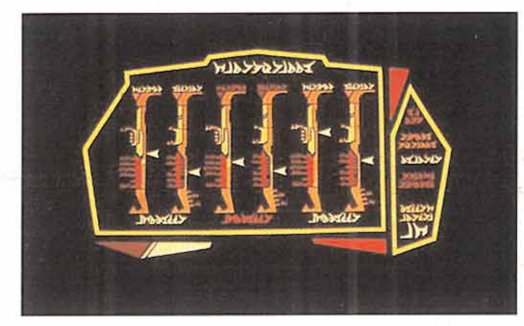


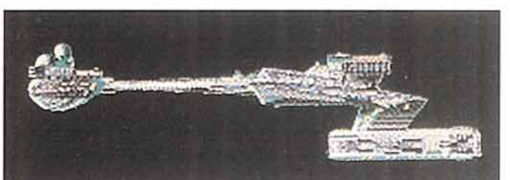
Aprende a ser un Klingon











EL 19 DE JUNIO DE 1.995 SE COMENZÓ A FILMAR EN LOS ESTUDIOS PARAMOUNT DE LOS ÁNGELES «STAR TREK KLINGON», LA PRIMERA PELÍCULA INTERACTIVA BASADA EN LA SERIE «STAR TREK», Y UNO DE LOS JUEGOS QUE MÁS JUSTICIA HARÁN AL CONCEPTO DE CINE INTERACTIVO DE FORMA RIGUROSA. PARA CONSEGUIRLO SE PRESCINDIRÁ PRÁCTICAMENTE DEL INTERFACE, DEJANDO AL JUGADOR CASI TOTAL LIBERTAD PARA QUE SE MUEVA POR LA PELÍCULA.

STAR TREK KLINGON



Inspirado en una serie de libros sobre la cultura Klingon, el film/juego ha sido dirigido por Jonathan Frakes, actor –el comandante Riker de «Star Trek: The Next Generation»– y director con suficiente autoridad y conocimiento del tema. Este es el tercer título sobre la conocida serie espacial que ha realizado Simon & Schuster –filial de Viacom–, siendo los dos anteriores «Star Trek Omnipedia» y «Star Trek: The Next Generation Interactive Technical Manual», programas multimedia más que juegos.

«Star Trek Klingon» será una aventura ambientada en el mundo y cultura klingon, realizada tal y como si de una película se tratase, con el jugador integrado en la misma en primera persona e interactuando con los actores. Se buscará la simpleza total en el interface de juego para conseguir la mayor sensación cinematográfica posible, deteniéndose la acción sólo cuando el jugador tenga que tomar una decisión para que la película discurra de una u otra forma. El juego nos marcará el argumento y nos guiará por él, y nosotros eligiremos en los momentos clave, que serán muchos, pues nos veremos envueltos en las situaciones más extrañas que la vida en un planeta extraño nos puede ofrecer.

Los trekkies os volveréis locos con este título, que os enseñará cómo se comportan y viven los klingon, en cuyo ambiente tendremos que integrarnos, aprendiendo incluso su idioma, para conseguir llegar al final del juego. Más que juego, es un completo programa de entramiento klingon de la Federación Unida de Planetas –para quien desconozca lo que es, que se visione unas cintas de «Star Trek»–. Así que preparad ratón, sillón y palomitas para disfrutar completa y plenamente la película, realizada con el despligue habitual de medios que puede suponer cualquier capítulo de «Star Trek». Y plasmado en nuestros ordenadores en full motion video continuo y sonido de gran calidad, con conversaciones y todo lujo de efectos especiales.



Se ultiman los detalles sobre este producto, que se espera salga primero en versión original, para los impacientes, y después con los diálogos doblados al castellano, para los no anglófonos, que somos la mayoría.

En ambos casos, deseamos que la espera no sea muy larga.

C.S.G.

Internet
un mundo de posibilidades

¿Qué necesitas para conectarte a Internet hoy mismo?

deporte



cine



música



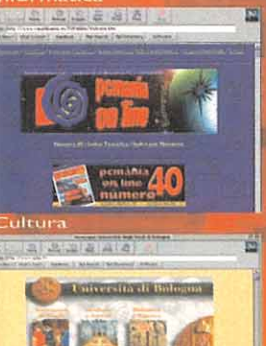
motor



viajes



Entretenimiento



informatica

Cultura



1. *Un software de acceso sencillo y con todo lo necesario para conectarse a Internet.*

2. *Un manual didáctico que explique paso a paso lo que hay que hacer.*

3. *8 horas con la mejor calidad de conexión para que descubras las posibilidades de Internet.*

4. *Una dirección de correo electrónico para enviar y recibir mensajes .*

5. *Teléfono de consulta para resolver cualquier duda en el menor tiempo posible.*

6. *Conexión con llamada local desde 34 nodos.*

Alicante, Barcelona, Bilbao, Cádiz, Castellón, Cartagena, Córdoba, La Coruña, Gijón, Granada, Las Palmas, León, Logroño, Lleida, Madrid, Málaga, Mataró, Murcia, Oviedo, Palma de Mallorca, Pamplona, Sabadell, Salamanca, San Sebastián, Santa Cruz de Tenerife, Santander, Sevilla, Tarragona, Toledo, Valencia, Valladolid, Vigo, Vitoria y Zaragoza

REUNIÓN DE CAMARADAS

El titular me ha parecido el más expresivo para la reunión de este mes, ya que muchos de vosotros habéis trabajado árduo para ayudar a los compañeros en apuros que nos han pedido ayuda en anteriores campañas. He recibido un alud de cartas con consejos y formas de resolver los problemas que os acuciaban en juegos como «Dune II», «Merchant Colony» y «C & C». Seguid así, que ya he empezado a recibir trucos para el especial prometido que se realizará en uno de los meses de verano, para que os peguéis un fenomenal atracón a esos juegos que teníais un poco olvidados. Eso será si os dejan las monumentales e increíbles novedades, con pantallas calientes incluidas, que han llegado hasta nuestro cuartel general provenientes de las más variadas compañías.

Que aproveche.

Para variar un poco la forma de hacer las cosas, este mes vamos a empezar por los rumores y cuchicheos, dejando para el final las noticias ya contrastadas con nombres y apellidos. Maxis está preparando «Sim City 3000», que aportará un entorno de juego 3D revolucionario, con una libertad de movimientos nunca vista. Pero hay más: nuevos detalles sobre «Warhammer 40.000: Dark Crusaders», inspirado en las películas estilo «Alien», realizado en SVGA con acción en tiempo real, y con posibilidad de hasta ocho jugadores simultáneamente en red. Los creadores de «Master of Magic» preparan «Metal Lords» un estrategia/arcade en tiempo real con robots en la línea iniciada por «Dune II», pero con una vista isométrica 3D. Y Ocean ya se pasa con «Offensive», que mezcla «Sim City», «Cannon Fodder» y «Dune II» para crear la mejor simulación bélica de la Segunda Guerra Mundial realizada hasta la fecha.

QUEREMOS MÁS...

Comenzamos las noticias con «Afterlife» de LucasArts, que promete ser la última palabra en sims. Realizado por el creador de «Sam & Max Hit the Road», es una especie de «Sim City», pero ambientado en un mundo fantástico, irreal y salpicado de detalles graciosos e hilarantes, que romperán todas las normas. Como su nombre indica, el objetivo del juego será crear el mundo del Más Allá –cielo e infierno– más eficiente prestando el mejor servicio a las almas que allí moran.

De LucasArts a Blizzard, pues los autores de «Warcraft» no se duermen en los laureles y ya preparan nuevos juegos de estrategia. «Pax Imperia 2» aúna estrategia y simulación espacial con opciones multijugador. Exploración, conquista y desarrollo económico, social y potencial de nuestro imperio en el enésimo juego que sigue el estilo que inició «Master of Orion». Pero eso no es todo, porque también tienen en proyecto «Shattered Nations» ambientado en un mundo post-apocalíptico, así como un disco de escenarios para «Warcraft II».

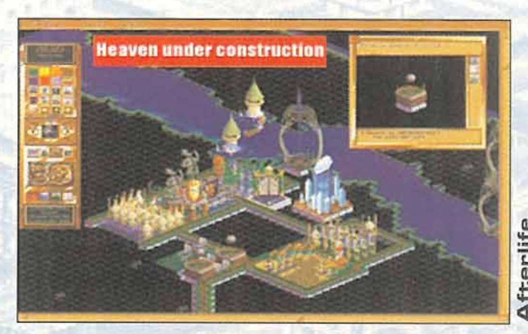
Después del anuncio de «Fantasy General», ya nos mosqueaba algo el sobreabuso que SSI hacía del fabuloso engine de «Panzer General», del que ya hay versiones para 3DO y PlayStation. Pues bien, de este engine va a salir otro juego, programado por Catware, que traslada las luchas a una galaxia habitada por distintas razas, y que llevará el nombre de «Star General». Se amplía el tamaño y número de escenarios, contendientes y tipos de unidades, pero tendrán que mejorarlo y renovarlo mucho si no quieren que empecemos a cansarnos de ver siempre lo mismo.

Y para finalizar, Bullfrog anuncia que está casi a punto «Theme Hospital», anunciado años ha, y realizado en el estilo gracioso y divertido de «Theme Park», muy detallado y todo en SVGA con múltiples efectos y animaciones. También parece que por fin ve la luz «Cyberjudas» de DC True/Merit, la segunda parte de «Shadow President» donde nos veremos envueltos en las redes del poder y la corrupción mundial. Y tras «Heroes of Might and Magic», New World Computing nos vuelve a sorprender con «Chaos Overlords», un interesante programa en el que tomaremos el papel de un agitador mafioso para hacernos con el control de un mundo futurista.

Escuela de Estrategas

PASO A LAS COLABORACIONES

Desde Las Palmas de Gran Canaria, nuestro amigo Óscar Lovera no nos ha enviado una carta, sino dos, para auxiliar a Juan José Haro con su «Merchant Colony» que llevaba esperando desde el número 14. Según Óscar, en dicho juego los puertos no pueden ser destruidos, aunque sí se pueden atacar los edificios cercanos; y tampoco se pueden convertir las colonias en puertos principales. Los maestros se colocan cerca de los pueblos de los nativos para crear escuelas y evitar sublevaciones. Y en cuanto a los piratas, aunque hundamos un barco siempre aparecen más, pero hay un truco para mantenerlos alejados: comprar un barco mercante y conseguir que los piratas nos persigan hasta un puerto de colonia lejano. Anclamos el mercante en ese puerto y no lo movemos más, y con un poco de suerte los piratas se quedarán por esa zona esperando a que salga. Todos agradecemos los consejos, pero Juan José seguro que mucho más.
Y seguimos. Esta vez es Mariano Ruano, de Madrid, el que pone su granito de arena con sus tácticas para uno de los juegos estrella de nuestra lista: «Dune 2». Según nuestro amigo, debemos construir en horizontal y lo más disperso posible para así restar eficacia a los misiles. Los ataques a las bases enemigas deben realizarse cuanto antes y por los flancos con grupos de launchers o de tanques Siege. Por otra parte, los talleres de reparaciones deben situarse lo más alejados posible del fuego enemigo, protegiéndolos al máximo con torretas y muros, y complementándolos con aviones de transporte. Lamentablemente, «Dune II» no tiene modalidad de dos jugadores, y jugar a «C & C» es algo que deberías haber hecho ya.
Hay que ver lo que os gusta «Dune II», a tenor de la cantidad de cartas recibidas alabándolo, o como Juan Miguel Sastre, que desde Madrid nos pide un truco para este juego. Por desgracia, «Dune II» no tiene combinaciones de teclas que permitan hacer trampa, pero sí tiene ficheros susceptibles de ser modificados mediante un editor hexadecimal; como el SCENARIO.PAK, donde podemos variar el número máximo de unidades y de créditos que poseemos, y los tipos de dichas unidades escogiendo las más potentes. Y otra cosa más para Juan Miguel: sí hay versión CD de «Sim City 2000», que se diferencia de la de disco en que tiene un mayor número de escenarios predefinidos.
Miguel A. Rodríguez, de Palencia, además de hacerme una nueva sugerencia sobre el método de votación, también nos proporciona unos códigos de mundos muy avanzados para «Populous», por si alguien quiere desempolvarlo: SUZCELOW, DOUASICK, JOSME, SWAUICK y NIMIBOY.
Yo, por mi parte, os diré que si en la pantalla del título del juego tecleáis "KILLUSPAL" saltaréis unos cientos de niveles. Respecto a la pregunta de Miguel sobre el editor de niveles de «Perfect General 2», éste se comercializa por separado del juego original, acompañado por nuevos escenarios, aunque no sé si está disponible en nuestro país.
Y continúan los problemas con «C & C». Esta vez es Rafael Casado, de Málaga, que no sabe qué hacer en la fase NOD de Egipto. Pues bien, aquí va la solución. Primero coloca el construction yard, y deberías tener dinero para construir una mano de NOD y una refinería. La base GDI está en la esquina izquierda del mapa y tiene dos posibles puntos de entrada: por el de la derecha puedes tomar el construction

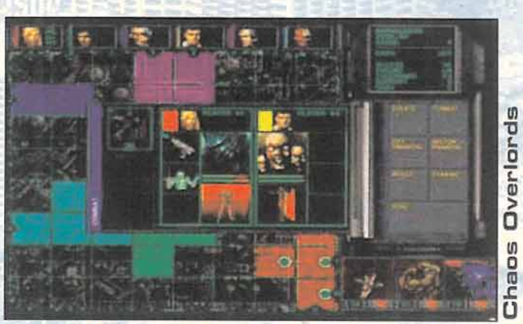


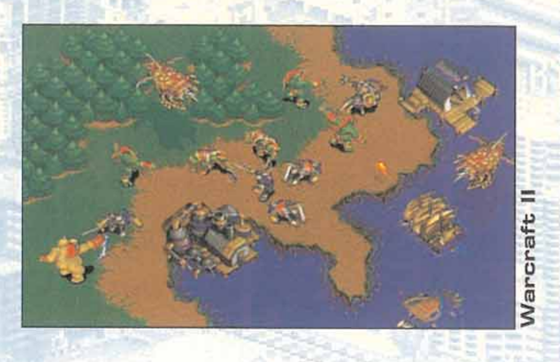
Afterlife


Star General



Theme Hospital


Chaos Overlords


Warcraft II





Escuela de Estrategas

Cyberjudas

Pax Imperia 2



Offensive

yard y la refinería GDI con ingenieros. El de abajo está mucho mejor defendido con casas y barracones, y tendrás que atacarlo con al menos 10 unidades de infantería apoyadas por vehículos; y si tomas algún edificio véndelo para poder comprar más tropas.

OTROS JUEGOS ¿OLVIDADOS?

El madrileño Luis Fernández Alonso reivindica un mejor tratamiento para la serie «Elite», de exploración y estrategia espacial, cuyo primer integrante apareció allá por los años del Spectrum y cuya influencia llega hasta nuestros días con «Frontier: First Encounters», que no ha tenido una acogida muy afortunada debido a sus múltiples "bugs" de programación. También rememora «Genghis Khan» y «Railroad Tycoon» entre otros, y en cuanto a juegos actuales, según tus gustos te recomiendo tanto «Ascendancy» como «Master of Magic».

Por otra parte, Félix David García-Carrasco, también de Madrid, considera que hemos olvidado el buen hacer estratégico de Mike Singleton, igualmente nombrado desde los 8 bits con su «Lords of Midnight». Sus principales obras en este campo para PC son «Midwinter» y «Ashes of the Empire», mezcla de simulador, arcade y estrategia ambientado en el desmembramiento de la antigua URSS; ambos antiguos y con escasa repercusión en el momento de su lanzamiento, pero claros exponentes de los primeros pasos del género estratégico.

Respecto a las dos cuestiones que me plantea Félix, no hay ningún creador de juegos de estrategia especialmente difundido, pero SSI tiene algún que otro diseñador en la serie «Wargame Construction Set» para crear escenarios y batallas, y te doy mi visto bueno a tu elección de «Warhammer» y «Crusade».

Ahora tengo que hacer una aclaración que me solicita José M. Tomás desde Valencia sobre las declaraciones que de «Colonization» hice en el especial de Sid Meier. He de decir que el juego es fabuloso, y que Sid Meier despliega con maestría un entramado de exploración, comercio y conquista genial, pero no llega a la profundidad estratégica y evolutiva de «Civilization». Aunque, como tú bien dices, que «Colonization» haya sido distribuido en España y traducido a nuestro idioma son factores muy importantes a su favor, pero no estoy de acuerdo contigo en que ahora no merezca la pena comprarse «Civilization» que ha sido publicado en una serie barata. Y desde aquí animo a que todos los que améis la estrategia os hagáis con él.

Isildur es el alias de otro amigo que nos escribe desde Barcelona proponiendo unas cuestiones que paso a responder. La serie Battletech de juegos de tablero ha sido tocada en el ordenador por el arcade «Mechwarriors 2», pero no hay juegos de estrategia basados en ella. Y mi recomendación sobre juegos de conquista galáctica con profundidad estratégica es para «Ascendancy», «Into the Void» y «Master of Orion II», que aparecerá próximamente.

Carta a carta hemos llegado al final de estas tres páginas, que como todos los meses nos han sabido a muy poco, pero que nadie se alarme, que en el próximo número continuaremos aquí. Y ya estaremos en las puertas del verano, con todo lo que esto significa.

Napoleón Bonaparte

RANKING DE BATALLAS

Las variaciones son mínimas en nuestra lista este mes, pero tan sólo en apariencia, porque los votos se han repartido de forma muy desigual. «Civilization» se destaca de la segunda posición, que comparten empatados a votos «Panzer General» y el increíble «Dune II». Los juegos que ocupan las últimas posiciones permanecen casi estacionarios, amenazados ya de cerca por «Sim City 2000» y «Colonization».

1.- Civilization
2.- Panzer General
3.- Dune II
4.- Warcraft
5.- Command & Conquer

*Para participar en esta sección con vuestras consultas, consejos, opiniones y votaciones a los mejores juegos, enviad vuestras cartas a:
MICROMANÍA, C/ Ciruelos, 4. San Sebastián de los Reyes. 28.700 MADRID
No olvidéis indicar en el sobre «ESCUELA DE ESTRATEGIA»*




Con paso firme y seguro

MICKEY'S WILD ADVENTURE




DISNEY INTERACTIVE
Disponible: **MDRIVE, SNES, PLAYSTATION**
V. Comentada: **PLAYSTATION**
ARCADE/PLATAFORMAS

Las producciones de Disney siempre tienen que seguir unos patrones identificativos, además de cumplir unos valores de calidad muy exigentes. Gracias a estas premisas, «Mickey's Wild Adventure» se coloca, junto a «Rayman» y «Gex», en el selecto grupo de los mejores plataformas de PSX. Sólo que Mickey tiene mucho más gancho y popularidad que los otros dos personajes, y esto será clave para el éxito de este CD. Pero tampoco hay que olvidar los méritos de éste ya que los tiene en cantidad. Afirmar que está realizado con el buen gusto con que Disney sella todas sus producciones ya es una garantía, ya que cualquier amante de las buenas plataformas disfrutará de lo lindo con él. Sus siete mundos cobijan algo más que desafíos de habilidad y variados enemigos: toda la magia de los dibujos de Mickey Mouse a lo largo de su dilatada historia. Es un repaso de personajes y situaciones conocidas que nos llevarán desde los tiempos de los dibujos animados en blanco y negro hasta el Mickey más actual. La aventura se desarrolla en los más variados escenarios, algunos de los cuales siguen las reglas de las plataformas clásicas multiscroll. Mientras que otros –las persecuciones– se desarrollan en un modo 7, o en un entorno pseudo 3D, como el descenso de la torre.

Todos están marcados por un desarrollo rápido y ágil, algunos demasiado, como si de dibujos animados se tratase. Asimismo, gozan de un manejo súper sencillo para que nos concentremos en la aventura, lo que se propicia también con la agradable música y los encantadores gráficos, formados siempre por varios planos todo colorido y animación. El sonido también sigue la línea desenfadada y divertida que caracteriza a Disney. Un formidable plataformas para todos los públicos, con un alto nivel de dificultad y una gran calidad de realización, aunque más cercana a los 16 que a los 32 bits. No habría estado de más elevar el nivel técnico para recordarnos que es un juego de PlayStation.

87

E.G.B



Un arcade tranquilo



ECCO THE DOLPHIN

SEGA PC
Disponible: **PC CD-ROM (WINDOWS)**
ARCADE

Cuando la histeria, la sangre y la conmoción continua sacuden nuestros ordenadores, no está de más probar un arcade tan calmado y pacífico, pero a la par entretenido, como «Ecco the Dolphin». Sega PC nos presenta otra de sus conversiones a PC de un juego que en las consolas de 16 bits versionaron hasta la saciedad.

Son 30 niveles en los que controlaremos a un peculiar delfín que, a pesar de sus pocas posibilidades, consigue grandes resultados en cuanto a gameplay se refiere. Con sus sonar y acrobacias, Ecco recorrerá de nuestra mano las profundidades submarinas buscando el final de cada nivel esquivando enemigos y resolviendo pequeños enigmas. Sorprendente e innovador en su momento, aún conserva parte de su encanto como juego original y divertido. Su atractivo es aún más a causa de sus decorados, su música y las animaciones "made in Silicon" que se intercalan en la acción.




No obstante, el vídeo podría haber sido de mayor calidad, y los decorados necesitan de un pulido que los adecúe al PC. Todo lo demás es lo máximo que Sega ha sabido sacarle en calidad arcade a Windows.

82

C.S.G.

...y además

UNA GRAN DOSIS DE FÚTBOL

ACTUA SOCCER

GREMLIN
V. Comentada: PLAYSTATION
DEPORTIVO



En la estrecha lucha por el control del fútbol que se practica en PlayStation, «Actua Soccer» se sitúa a la par que «FIFA 96» o «Power Soccer», pero con elementos que le distancian claramente. Ante todo, el realismo del movimiento de los jugadores, muy poligonalizados y articulados, en los que se hace notar el empleo de Motion Capture, que se hace extensible al aspecto gráfico, que nada tiene que envidiar al Virtual Stadium, con las formas de los jugadores muy bien definidas y dotadas de un tamaño respetable. Por otro lado, tampoco es parco en opciones de juego, tremendamente variado si tenemos en cuenta las 44 selecciones nacionales, jugadores representados por su nombre real y características específicas, todo tipo de competiciones, repeticion de jugadas, etc. Si a esto le sumamos una jugabilidad exagerada, es un exponente sobresaliente en cuanto a fútbol en PSX se refiere.

✪✪✪✪

SE PIERDE LA MAGIA

PANZER GENERAL

SSI
V. Comentada: PLAYSTATION
ESTRATEGIA

A nadie ha pasado desapercibido el enorme éxito de «Panzer General» en PC, al que se le ha concedido el honor de ser convertido a consolas de 32 bits. Dudoso honor si no fuera por que es prácticamente de los poquísimos juegos de estrategia –el único wargame– que hay para PlayStation. Es un calco de la versión PC, salvo que está mejor documentado, pero ha tenido que sufrir una dura adaptación. La pantalla de juego se ha reducido de manera inexplicable, y el movimiento de las unidades es de respuesta muy tardía, lo que acarrea confusiones en el manejo, desvirtuando la función del pad. En PlayStation le han quitado a «Panzer General» lo que le dio su gran éxito en PC.

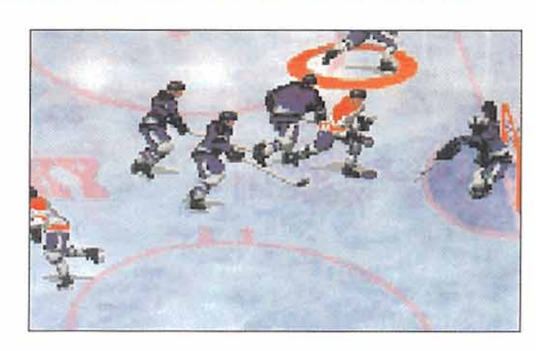
✪✪✪

o MALO oo REGULAR ooo BUENO oooo MUY BUENO ooooo EXCELENTE

Estrellas en el hielo

WAYNE GRETZKY





TIME WARNER
Disponible: **PC CD-ROM**
DEPORTIVO

A pesar de ser un deporte minoritario en nuestro país, cualquiera puede jugar un partido de hockey sobre hielo con uno de los pocos programas que lo tratan.

«Wayne Gretzky and the NHLPA All Stars» es uno de los más completos que se atreve a plantarle cara al hasta ahora omnipotente «NHL 96» de EA Sports.

Realizado según los cánones del género, aúna arcade y simulación deportiva con la correspondiente base de datos de 32 equipos y cientos de jugadores de la NHLPA, con más de diez datos y estadísticas de cada uno de ellos correspondientes a la temporada 94-95. Las opciones de juego incluyen partidos de exhibición, ligas, torneos y playoffs, modo de práctica de saques, jugadas y tiros. La opción de jugar rápidamente nos pone en la pista con dos equipos elegidos al azar. Una vez en el hielo, «Wayne Gretzky» se deja jugar sin más complicaciones, siendo los partidos de manejo sencillo pero de desarrollo rápido y atropellado. La vista del campo siempre es aérea, lateral e inclinada, variando sólo en los primeros planos de los saques iniciales y en los zooms que el ordenador hace automáticamente sobre las jugadas más interesantes, aunque también podemos hacerlo manualmente. El control del stick, la realización de las jugadas y los pases salen casi automáticos, así como las peleas. El hockey es un deporte que propicia la violencia, y Time Warner también la incorpora en su juego permitiéndonos jugar sucio y propinar golpes a los contrarios como si de boxeo se tratase.

Aunque sólo emplea vídeo en la secuencia de saque y en algunas jugadas –al contrario de «NHL 96» que lo usa con profusión–, gráficamente cumple, aunque no se sale. Lo mismo pasa con el sonido. Pero la jugabilidad está por encima de ellos, por comodidad, manejabilidad y opciones. Es bastante completo.

82

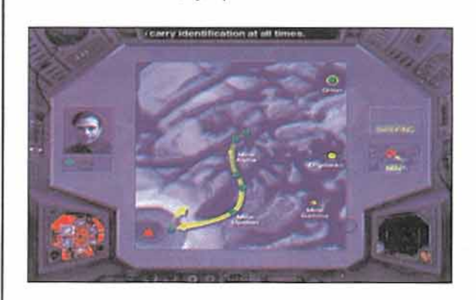
C.S.G.

Un poco de espacio

ABSOLUTE ZERO

DOMARK
Disponible: **PC CD-ROM, MAC CD-ROM**
V. Comentada: **PC CD-ROM**
SIMULADOR

No es fácil catalogar con exactitud a «Absolute Zero». Es un juego que, aunque encuadrado en el cotidiano ambiente espacial, aúna simulación con arcade y algo de aventura. A través de ocho misiones –bien explicadas en el manual– divididas en subfases, nos veremos cara a cara con el enemigo alien que amenaza una colonia minera, y que combatiremos con todos los recursos en nuestra mano.

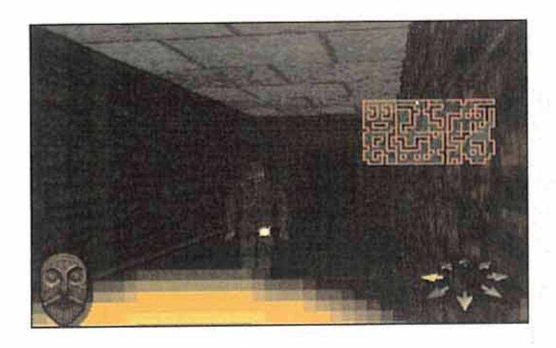


Manejaremos tanto naves espaciales de varios tipos como vehículos terrestres, intercambiando de uno a otro según



La faena de Singleton

RING CYCLE





MAELSTROM/ PSYGNOSIS
Disponible: **PC CD-ROM**
AVENTURA

Desde un primer momento, «Ring Cycle» está condicionado por la fama de su creador Mike Singleton, y por la polémica que a propósito de este juego y de «Lords of Midnight» ha mantenido con Domark y Psygnosis. Aparte de esto, es una aventura que deja ver a las claras las preferencias de su autor: el rol y las historias medievales.

Con un argumento basado en la mitología germánica, nos propone controlar un guerrero depositado en un vasto mundo medieval con el único objetivo de encontrar su destino y unos objetos, sobre los que destaca el valiosísimo Anillo de los Nibelungos. «Ring Cycle» pretende que el jugador explore con total libertad una tierra hostil que le irá desentrañando sus secretos mediante la exploración, la conversación con sus habitantes, y la lucha, usando la magia y la fuerza. Para ello, Mike Singleton ha programado un mundo 3D texturado con acción a pantalla completa en primera persona. Los decorados son realistas, con condiciones atmosféricas y todo, pero tienden a una pixelación exagerada, que dice poco a favor de su nivel de detalle.

Para controlar a nuestro personaje usaremos el ratón, con el que lograremos un movimiento peculiar y poco manejable, carente totalmente de precisión.

No es un control óptimo ni cómodo, y no habría estado de más permitir usar el teclado para los desplazamientos. Porque para lo que sí se usa es para el combate, respondiendo los golpes a combinaciones del teclado numérico. Otro punto más en contra de la jugabilidad, que se decrementa con la confusión del mapeado y los textos y voces en inglés. Aunque el argumento sea bueno, ni los toques de rol, ni la pobre ambientación contribuyen a realzarlo, dejando a «Ring Cycle» como una aventura que no pasa de mediocre.

75

C.S.G.



la misión, pues al desarrollarse éstas en diferentes entornos, tanto al aire libre como en túneles, han de adecuarse a ellas. Todas las misiones exigirán el uso adecuado de todas nuestras armas y de la habilidad que los vehículos y los enemigos y perfil del terreno requieren.

Como simulador no es tan completo como un «Wing Commander», por poner un ejemplo, y como arcade no es un matamarcianos, pero tiene características que le permiten ir a caballo entre ambos. A nivel gráfico no hace gala de un gran esplendor, ni tampoco en cuanto a sonido se refiere. Su manejo es aceptable, pero se resiste a movimientos bruscos y evoluciones rápidas, con una sensación de velocidad y realismo bastante bajas. Los escenarios son 3D como corresponde, y presumen del empleo de avanzadas técnicas gráficas, que no logran espectacularidad. Simplemente fuegos de artificio.



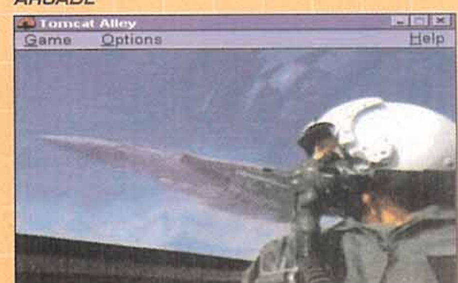
E.G.B.

...y además

UNA MERA COPIA

TOMCAT ALLEY

SEGA PC
V. Comentada: PC CD-ROM (WINDOWS)
ARCADE



Probablemente, «Tomcat Alley» sea una de las conversiones más desafortunadas que Sega haya hecho para PC. Y también hay que tener en cuenta que en PC hay un montón bastante elevado de juegos de temática y desarrollo similar a «Tomcat Alley», pero bastante más entretenidos, jugables y mejor hechos. Carente de emoción, seremos casi meros espectadores de un remake de «Top Gun» semi interactivo que esconde un shoot'em up que no llega a simulación y que tampoco tiene la adicción desenfrenada del arcade. El desarrollo es tedioso, pues siempre hay que hacer lo mismo y sin pizca de tensión. Nos limitaremos a pasar fase tras fase visionando la película y participando lo mínimo en ella con la jugabilidad muy reducida. Además de esto, los elevados requerimentos técnicos hacen que no pase de la mera anécdota.

LA ALFOMBRA VUELA SOBRE SATURNO

MAGIC CARPET

BULLFROG
V. Comentada: SATURN
ARCADE

No basta con hacer un buen juego, sino que hay que saber respetar todo lo que tiene de agradable al convertirlo para otras máquinas, mejorándolo si es posible. Los poseedores de Saturn acertarán adquiriendo «Magic Carpet», que les sorprenderá con su innovador argumento, con lo cómodo de su interfaz de manejo –cuando consigan controlarlo– , y con sus más de sesenta mundos 3D perfectamente realizados y ambientados. Entretenida y brillante técnicamente, la versión Sega Saturn de «Magic Carpet» engrandece aún más la aureola de éxito de Bullfrog. Se disfruta plenamente, lástima que no tenga posibilidades multijugador.

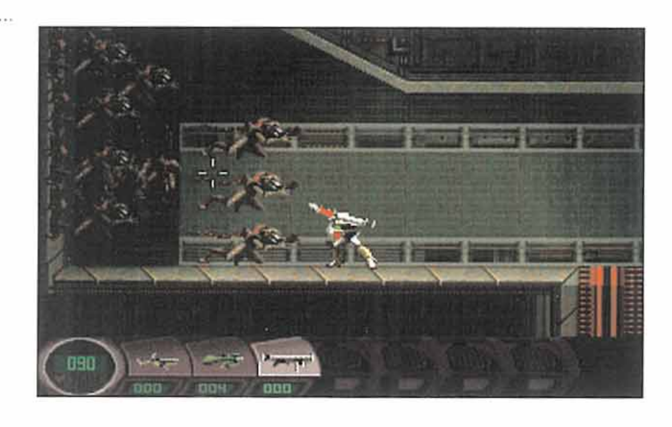


Producto Oficial ACB



Abuse

Un festín para el joystick





ORIGIN
Disponible: PC CD-ROM
ARCADE

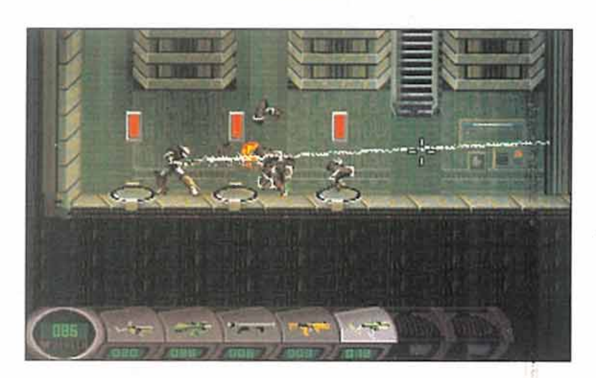
Lo que a simple vista parecía un arcade de hace años, se ha convertido en todo un señor juego que engancha a los cinco minutos, posee una calidad técnica considerable y ofrece una dosis de diversión al usuario realmente insuperable. Todo eso, y mucho más, es «Abuse», un concepto tan simple de juego que asusta, pero que da más, incluso, de lo que promete. Acción, enemigos inmisericordes y varias decenas de fases plagadas de las trampas más retorcidas, en un universo 2D que recuerda y supera a muchos clásicos consagrados.



Pese a todo, en nuestra propia redacción hemos podido escuchar voces y opiniones que ponían en duda la valía de «Abuse» como un gran juego. Un programa desfasado en su idea, falta de detalle en el diseño gráfico de ciertas zonas, demasiado repetitivo...

Bien, y aun si todo eso fuera cierto –ni mucho menos–, ¿qué?

Intentemos reflexionar por un segundo. Cuando cualquiera piensa en comprarse un juego, ¿en qué se fija? Dejemos temas monetarios a un lado y vayamos al meollo del asunto. Temas como la diversión son de lo más importante. Los gráficos, ciertamente, suelen llamar bastante la atención. Pero, ¿acaso la jugabilidad no tiene un papel trascendental? ¿No es una acción frenética, y una capacidad de enganche suprema lo que todo jugador desea en su compra? Entonces, que nadie lo dude, «Abuse» es su objetivo inmediato.



«Abuse» es, en muchos de sus aspectos, idéntico a programas que cuentan con más de un lustro de existencia. Su desarrollo es típico: fase tras fase hay que aniquilar cientos de enemigos –sospechosamente parecidos al xenomorfo de «Alien»–, abriendo puertas, encontrando resortes, recogiendo armas, encontrando zonas secretas, etc., etc. Pero claro, esto se puede hacer de forma chapucera –algunos ejemplos lamentables existen hoy día en el mercado–, o se puede coger esta esencia y destilarla para conseguir un producto que, bajo su inofensiva apariencia, es droga dura para el aficionado al género.



«Abuse», además, posee una fascinante ambientación, en la que los efectos sonoros y la música ponen todo lo necesario para erizar el vello al usuario, sin contar con los sustos que pueden dar los enemigos que pululan por las zonas más insospechadas del mapeado.

Es posible que, en ciertos detalles, gráficamente no sea una verdadera maravilla, pero sería ya la guinda. Pese a ello, los efectos de luz son magníficos y las animaciones del personaje protagonista están logradísimas.

La jugabilidad, de manera casi sorprendente, es excelente. Y decimos sorprendente porque el sistema de control de «Abuse» es bastante extraño, más parecido en muchos aspectos a un RPG que a un juego de acción, ya que combina –indisolublemente– teclado y ratón.

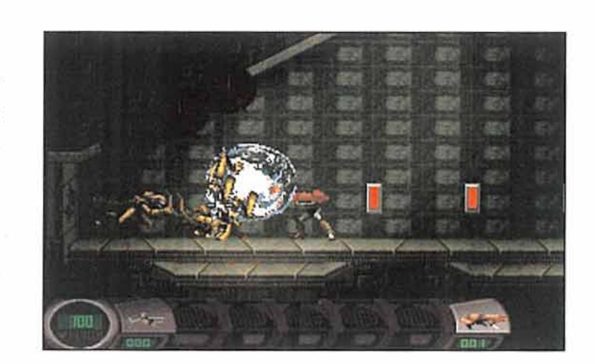
«Abuse» es un título magnífico se mire por donde se mire. Tendrá detractores, por supuesto, pero es un arcade sensacional.

F.D.L.

***LO BUENO:* Todo. Desde la música a los enemigos, pasando por la adicción, la jugabilidad..., y las carnicerías de enemigos.**

93

***LO MALO:* Nada, pero nada, nada fácil. Muchos dicen que está desfasado (¿?).**



Adidas Power Soccer

La jugabilidad por encima de todo

PSYGNOSIS
Disponible:
PLAYSTATION
SIMULADOR/ ARCADE DEPORTIVO

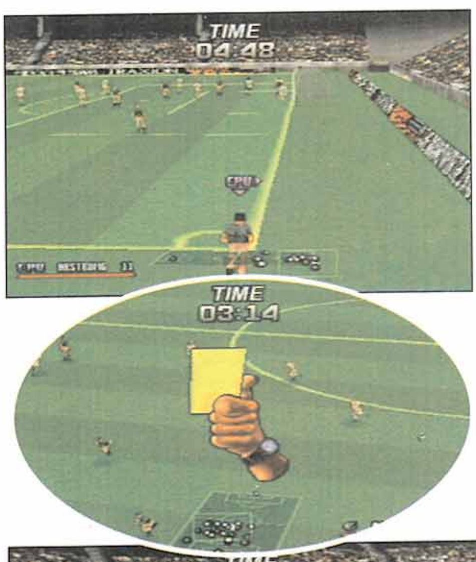
Con «Adidas Power Soccer» Psygnosis parte con la tarea de vencer a adversarios tan duros como «FIFA Soccer 96» o «Actua Soccer» en el difícil campo de la PlayStation. Por tanto, era obvio que su juego de fútbol tendría que tener tanto simulador como arcade, debería desarrollarse en un entorno 3D y su abanico de opciones, tanto en juego como fuera de él, debería ser lo más amplio posible. Pero vayamos por partes.

«Power Soccer» es simulador y arcade, predominando éste último, pero sin descuidar aquél. Su jugabilidad es muy superior a la de «FIFA», e incluso a la de «Actua», pero sus niveles de simulación no alcanzan al juego de EA Sports.



Los jugadores tienen sus nombres reales y una barra de energía que se agota durante el partido. Además, se pueden modificar las características técnicas, físicas y mentales de cada jugador en función de la estrategia de equipo que deseemos.

El entorno de juego empleado es 3D, con no demasiadas vistas –lateral, oblícua, aérea– y una buena realización gráfica del campo y jugadores, con un detalle similar al conseguido con el Virtual Stadium. En las vistas se puede hacer zoom para acercar y alejar, pero ninguna llega al tamaño de «Actua». En la pantalla de juego aparecerá además una representación del campo completo para que sepamos la distribución de los jugadores sobre el mismo. La realización de los movimientos de los jugadores consigue la máxima nota gracias al empleo de técnicas motion capture, con el correspondiente elevado nivel de realismo. A esto hay que añadir la gran cantidad de virguerías futbolísticas distintas que se han incluido: taconazos, cabezazos, chilenas, sombreros, voleas, faltas con diferente agresividad, supercañonazos, todas ellas ejecutadas con una perfección gráfica impecable.



Las opciones que despliega «Power Soccer» quedan por debajo de la amplia variedad de «FIFA», pero en ningún caso son insuficientes, salvo por el detalle que sólo se han incluido las ligas inglesa, alemana y francesa, por motivos de memoria en CD, ocupado gran parte del mismo por las animaciones. No obstante, con los equipos de esas ligas podremos jugar partidos amistosos, campeonatos o la misma liga. El programa también permite elegir otros detalles como el nivel de calidad del árbitro, el estado del terreno de juego o la táctica que empleará nuestro equipo, hacer cambios durante el desarrollo del partido, y jugar con o sin fuera de juego. Naturalmente, se da por sentado que el juego emplea todas las reglas del fútbol y que tiene los aspectos básicos de cualquier juego de este deporte: repeticiones con uso de cámaras, comentarios hablados, gestos de euforia de los jugadores tras un gol, etc.

«Adidas Power Soccer» es, con mucho, el más manejable, jugable y divertido arcade de fútbol para PlayStation, aunque una mayor variedad de opciones le habrían hecho un programa perfecto. Y la inclusión de Adidas en el nombre del juego no ha sido gratuita, ya que es el patrocinador, por lo cual cuenta con abundante publicidad a lo largo del juego, llegando a dar nombre a un tiro especial con referencia a un modelo de botas de la marca.

C.S.G.



***LO BUENO:* Como pretendían sus creadores, el juego despliega la dinámica súperjugable de «Sensible Soccer». Además, las animaciones de los jugadores son de lo mejor visto hasta la fecha.**

91

***LO MALO:* Si hubiera tenido la gran variedad de opciones de «FIFA Soccer» sería el mejor simulador/arcade de fútbol del momento; de esta forma se queda sólo con la segunda afirmación.**



Gex

En la piel del lagarto

CRYSTAL DYNAMICS
En preparación: **PC CD-ROM**
Disponible: **PLAYSTATION, SATURN, 3DO**
V.Comentada: **PLAYSTATION**
ARCADE/PLATAFORMAS









Éste es otro de los juegos que Crystal Dynamics desarrolló originariamente para 3DO y posteriormente ha versionado para las demás plataformas de 32 bits.

Conversión que todos los usuarios de estas máquinas aplaudirán, ya que «Gex» está dentro del selecto grupo de plataformas adictivas de gran calidad que, además de entretener al usuario, también le sorprenden.

«Gex» sorprende, ya que aúna con gran maestría el concepto de plataformas tradicional con una realización gráfica destacable y una jugabilidad elevada.

Guiaremos a Gex, un lagarto realmente apasionado por la televisión, a través de cinco –más uno secreto– mundos pintorescos y muy diferentes entre sí. Cada mundo está dividido en niveles que se abren mediante un mando a distancia que Gex deberá encontrar en fases previas.

El desarrollo del juego no es lineal; cada nivel podrá ser visitado más de una vez para buscar objetos que nos hayamos dejado atrás, o simplemente para recolectar más bonus. De manera parecida a como ocurría en «Rayman», habrá veces que no hayamos terminado un mundo cuando ya tengamos acceso a un nivel de otro. Un juego tremendamente abierto.

Y no sólo por su desarrollo. La libertad de movimientos también está patente en el comportamiento de nuestro héroe. Como lagarto que es, Gex hace honor a su condición de lagarto desplegando una agilidad y una variedad de acciones que llega a ser sorprendente.

Además de los movimientos típicos de los héroes plataformeros, Gex puede subirse por las paredes, agarrarse a los techos y andar por ellos. También, en cualquier momento, lugar y postura puede hacer uso de su demoledora cola contra sus enemigos, o utilizar su larguísima lengua para alcanzar objetos inalcanzables para el resto de los mortales. Power-ups que dotarán a Gex de determinados poderes temporales y mosquitos que valen por una vida tras juntar un número de ellos, son algunos de estos objetos.

Los mundos de «Gex», además de hacer gala de una gran variedad y detalle gráfico, son multiscroll, tienen montones de partes ocultas, y reflejan la mayor cantidad de plataformas distintas que os puedan ocurrir. Los enemigos también son de lo más variopinto, desde los más habituales hasta los de fin de fase, pero siempre relacionados con uno de los temas del juego: televisión o fauna animal, o con ambos. Y por encima de la temática específica, la tónica general de «Gex» es la diversión. El juego está enfocado con un gran humor que se refleja tanto en los gráficos como en las situaciones y en las divertidas intervenciones de Dana Gould, que da voz a Gex.

Hilarante, fabuloso gráficamente, espectacular en cuanto a las animaciones y espléndido en su manejo. Si te vician las plataformas, debes probar «Gex»; y si no, pues también.

C.S.G.

***LO BUENO:* La extraordinaria variedad de movimientos –y la calidad de animaciones– de Gex, que enriquece el juego, lo hace más divertido y diferente a todo lo visto hasta el momento.**

90

***LO MALO:* La cantidad de niveles que hay que pasar para que el juego te dé opción a encontrar un password, que además sólo te guarda la posición y no las vidas que tienes.**



Diseñado para Microsoft® Windows®95

En Castellano
9.900 Pts.*











Vuela como un experto y conoce la historia del apasionante mundo de la aviación.



En Castellano
9.900 Pts.*

Microsoft El Mundo de la Aviación.

Explora la historia, los personajes y la tecnología de la aviación.

Trae a tu PC toda la magia, el misterio y la pasión de la aviación. Explora la evolución de los aviones desde los bocetos de Leonardo da Vinci, conoce el desarrollo de las máquinas voladoras hasta los Boeing 777. Descubrirás fascinantes detalles de casi 400 modelos.

El Mundo de la Aviación de Microsoft es un Museo de la Aviación en casa. Conocerás los personajes que han convertido la aviación en lo que es hoy día. Toda esta información cobrará vida ante tus ojos con clips de vídeo, explicaciones habladas y sonidos reales, que te permitirán ser testigo de los momentos memorables de la Historia de la Aviación.

El mítico Fokker DR. I de "El Barón Rojo".

Microsoft Flight Simulator.

Aventura de vuelo con el máximo realismo.

Tanto si eres novato como si eres un experto piloto, con Microsoft Flight Simulator podrás volar de aeropuerto en aeropuerto alrededor del mundo, en las condiciones de un vuelo real. Acércate a una catarata, a una gran ciudad, o entra en una tormenta eléctrica. Nubes en 3D, visibilidad real, efectos de niebla. Planifica tú mismo las condiciones meteorológicas, los niveles de dificultad del vuelo y disfruta de paisajes urbanos mucho más complejos y definidos.



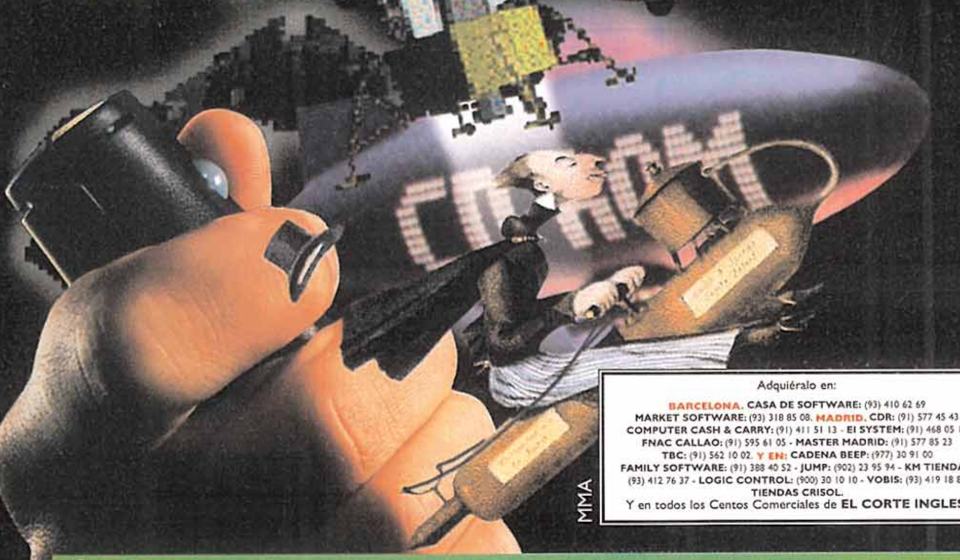
A los mandos de un avión casi "real".

Estos son algunos de los títulos que componen la Colección Microsoft Home, que transformará tu ordenador en una fuente dinámica de conocimientos y aventuras con una calidad técnica y visual garantizada por Microsoft. Su extensa variedad de títulos disponibles, en diskette y/o CD-ROM, la convierten en una extraordinaria fuente de interés para ti, así como para los demás miembros de tu familia.

¡DIVIERTETE!

CON LA FAMILIA DE ENTRETENIMIENTO DE MICROSOFT HOME.





Adquiéralo en:

BARCELONA. CASA DE SOFTWARE: (93) 410 62 69
MARKET SOFTWARE: (93) 318 85 08. **MADRID. CDR:** (91) 577 45 43
COMPUTER CASH & CARRY: (91) 411 51 13 - **EI SYSTEM:** (91) 468 05 15
FNAC CALLAO: (91) 595 61 05 - **MASTER MADRID:** (91) 577 85 23
TBC: (91) 562 10 02. **Y EN: CADENA BEEP:** (977) 30 91 00
FAMILY SOFTWARE: (91) 388 40 52 - **JUMP:** (902) 23 95 94 - **KM TIENDAS:** (93) 412 76 37 - **LOGIC CONTROL:** (900) 30 10 10 - **VOBIS:** (93) 419 18 86
TIENDAS CRISOL.
Y en todos los Centos Comerciales de **EL CORTE INGLES.**

MMA

Microsoft®

¿HASTA DONDE QUIERES LLEGAR HOY?

* Precio de Venta al Público estimado. I.V.A. incluido.

✂ Fotocopia o corta esta página, y envíala junto con tus datos personales a Microsoft Ibérica, S.R.L. Apartado de Correos 855 F.D. 28080 Madrid. RECIBIRAS UN REGALO.

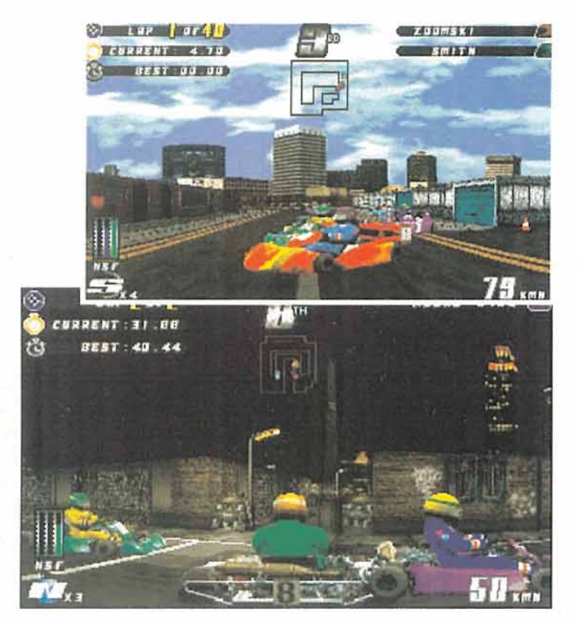
Para más información llame al **Teléfono de Atención al Cliente** (91) 804 00 96 ó Internet http://www.Microsoft.com/spain/

Manic Karts

Bueno, si, pero...

MANIC MEDIA/VIE
En preparación: **PLAYSTATION**
Disponible: **PC CD-ROM**
ARCADE





La segunda y confesada parte del «Super Karts» con el que Manic Media y Virgin sorprendieron a los usuarios de PC hace unos meses, llega hasta nuestro país para ofrecer más de lo mismo que aquél título dio en su momento. Un programa de carreras, basado en los populares minibólidos por todos conocidos, que encuentra su gran baza y su gran handicap en el mismo punto: ¿es realmente diferente a «Super Karts»?

Casi de forma anónima, y escondidos en un pasillo no demasiado frecuentado, la desconocida, hasta ese preciso instante, Manic Karts, mostraba al público asistente al ECTS de hace tres ediciones un sorprendente, original y divertido juego de carreras llamado «Super Karts».

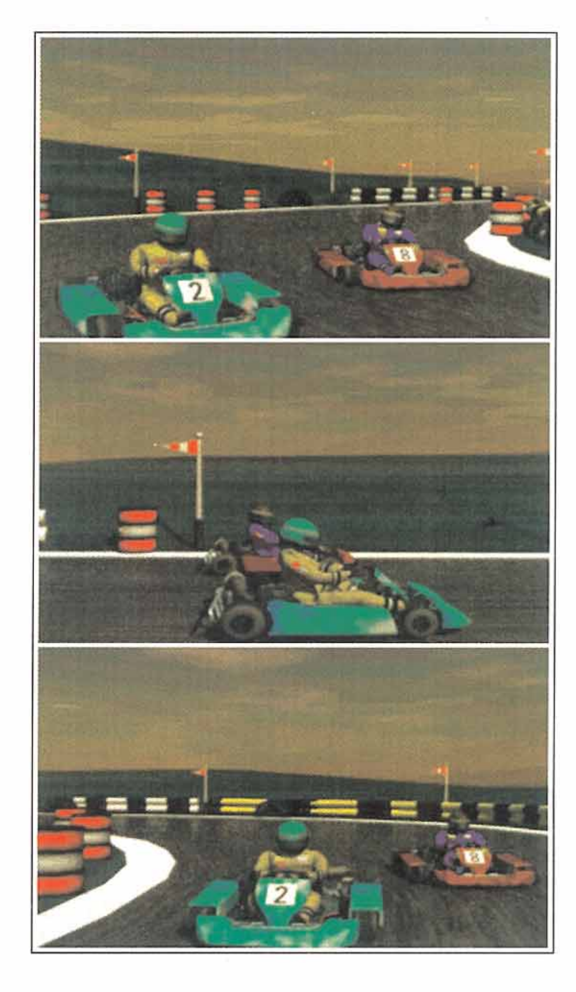
Decenas de coches diminutos daban vueltas y más vueltas a varios circuitos, en un entorno 3D tan veloz y eficaz, como el que asombró al mundo en juegos como «F Zero» o «Super Mario Kart», para Super Nintendo. Estaba claro que el éxito estaba asegurado para este programa destinado a los compatibles.

Pero ahora ha pasado el tiempo, y Manic Media acaba de lanzar, bajo el sello de Virgin, «Manic Karts», la continuación de aquella pequeña joya. ¿El resultado? Bueno, pero con reservas.

Casi todas las innovaciones que encierra «Manic Karts» con respecto al programa "padre", se han dedicado a ciertas modificaciones en la parte técnica. Su desarrollo es idéntico al de «Super Karts», al igual que el diseño gráfico –sin haberlas obtenido personalmente, es casi imposible diferenciar una imagen de un juego de la de otro–, excepto por el hecho de que «Manic Karts» posee opción de juego en resolución SVGA.

No es menos cierto que, precisamente, la calidad técnica de este programa es brillante. Tanto en velocidad de juego y vídeo –60 fps en SVGA, ¡casi nada!, aunque en un Pentium con 16 MB de RAM, eso sí–, como en sonido, gráficos, engine 3D, etc.

Mas cabe preguntarse, ¿es eso todo? Casi todo, sí.



Los usuarios que, en su día, se hicieran con «Super Karts» y disfrutaran de un programa brillante, tendrán con esta segunda entrega una calidad idéntica, sólo que más agradable a la vista –claro está, con circuitos distintos y más variedad en los coches, con varios de distintas cilindradas–. Pero, eso sí, deberán tener muy claro que no se van a topar con nada esencialmente distinto.

Este producto está indicado, sobre todo, para aquellos nuevos usuarios que no conozcan el juego original, ya que podrán disfrutar de él en toda su plenitud. Porque, que nadie se llame a engaño, «Manic Karts» es un excelente juego de carreras. Divertido, entretenido y adictivo –sobre todo en modo multijugador–, y de gran calidad técnica.

Pero, eso sí, siempre parecerá una clonación, algo más evolucionada, de «Super Karts».

F.D.L.

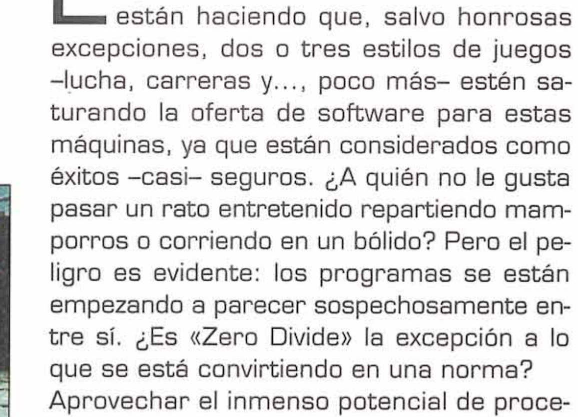
***LO BUENO:* Técnicamente es excelente. Ningún pero al estupendo engine 3D de Manic Media.**

***LO MALO:* Idéntico en el 99% a «Super Karts». Nada nuevo bajo el Sol.**



Zero Divide

...Y la lucha sigue



ZOOM/OCEAN
Disponible: **PLAYSTATION**
ARCADE

Los continuos altos y bajos en la corta y agitada vida de las consolas de 32 bits están haciendo que, salvo honrosas excepciones, dos o tres estilos de juegos –lucha, carreras y..., poco más– estén saturando la oferta de software para estas máquinas, ya que están considerados como éxitos –casi– seguros. ¿A quién no le gusta pasar un rato entretenido repartiendo mamporros o corriendo en un bólido? Pero el peligro es evidente: los programas se están empezando a parecer sospechosamente entre sí. ¿Es «Zero Divide» la excepción a lo que se está convirtiendo en una norma?



Aprovechar el inmenso potencial de proceso gráfico –sobre todo poligonal– de máquinas como PlayStation y Saturn es algo fenomenal, encomiable, digno de alabanza y tiene todo nuestro apoyo, en espera de que se continúe investigando en este terreno.



Pero eso es lo que queremos, que se continúe avanzando.

«Zero Divide», a la vista de las imágenes está, es un juego de lucha 3D, protagonizado por unas extrañas criaturas, mezcla de seres orgánicos, robots y monstruos. Un prodigio de diseño gráfico, texturas, polígonos en movimiento a velocidades de vértigo y, lo que es más importante, dotado de un nivel de jugabilidad bastante elevado.



Buen comienzo, sí señor.

Lo único que ocurre es que a «Zero Divide» –no por que sea este programa, precisamente, sino porque es una muestra de lo peligroso del aburguesamiento de los programadores– no se le puede poner, en cuanto a técnica, ningún pero, mas excepto por cuatro opciones –que, por cierto, ya podían haber introducido alguna más, aunque fuera alguna modalidad extraña de torneo– y tres detalles que le diferencian del resto de programas del género, podía ser considerado como el "nuevo-juego-de-lucha-poligonal-en-3D-que-nos-vuelve-a-demostrar-la-fabulosa-capacidad-de-proceso-de-PlayStation."



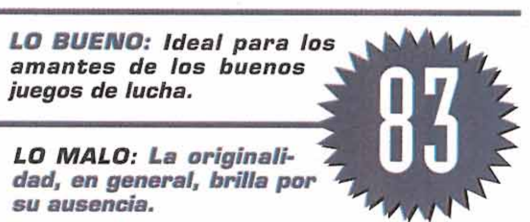
Para evitar esta consideración, lo que los programadores de Zoom han hecho –aparte de dar una magistral lección sobre beat'em ups, ha sido picar un poco de aquí y otro poco de allá, e incluir algunas de las características de cinco o seis programas de sobra conocidos por todo el mundo.

La más evidente consiste en que la estructura de los combates se basa en un sistema idéntico al de «Virtua Fighter», es decir, los dos personajes en liza situados sobre un mismo plano, al que se han añadido detalles de «Tekken», «Toh Shin Den», y algún otro, con una serie de zooms, movimientos automáticos de cámara –que no diversas perspectivas– y alguna que otra rotación del escenario, combinadas con animaciones en los diversos planos secundarios de los escenarios, para dar una continua impresión de movimiento.

El resultado es notable, tanto en calidad de diseño, como en jugabilidad. Ahora, ¿es mejor que otros beat'em up 3D? Pues ni mejor, ni peor..., ni siquiera diferente. Si acaso, ya le hemos mencionado, pobre en opciones y corto en luchadores –ocho no es que sea la bomba–. Pero, eso sí, hay que reconocer que los gráficos son inmensos, y mover eso tiene un mérito enorme teniendo en cuenta la frenética acción a toda velocidad.

Una buena nota en técnica, pero algo más baja en cuanto a diversión, variedad y..., vaya, originalidad. Un buen juego, sí..., como otros muchos.

F.D.L.



LO BUENO: ***Ideal para los amantes de los buenos juegos de lucha.***

LO MALO: ***La originalidad, en general, brilla por su ausencia.***

83





"El CD-ROM Autopista Catálogo es una prueba más de que en España se pueden hacer programas de gran calidad que nos hagan sentir orgullosos"

PC Manía (Octubre 95) **Valoración:** 86/100





"Esta aplicación nos ha dejado gratamente sorprendidos por su facilidad de manejo, funcionalidad, además de por el entretenimiento que proporciona."

PC Actual (Octubre 95) **Valoración:** "Producto recomendado"

"Autopista Catálogo es, sin duda, la mayor guía audiovisual de producción española, en formato CD-ROM, sobre el mundo del automóvil. La navegación a través de todos los menús del programa es muy sencilla y original."

CD-ROM Magazine (Octubre 95) **Valoración:** 4,5/5





REQUISITOS TECNICOS

- *PC compatible, con entorno Windows 3.1*
- *Lector de CD-Rom*
- *Tarjeta de sonido*
- *Tarjeta gráfica VGA de 256 colores*
- *Ratón*
- *Memoria disponible: mínimo, 4 MB de RAM; recomendable, 8 MB*

A la venta en

EL CORTE INGLES, FNAC, VIP'S, CRISOL, KM TIENDAS, MAIL SOFT, BEEP CASH & CARRY, MARKET SOFTWARE, SINCLAIR STORE, EI SYSTEMS, Y LOS MEJORES KIOSCOS Y LIBRERIAS

Con la garantía informativa de
Luike-motorpress

Si prefieres recibirlo en tu domicilio sin recargo alguno, solicita tu ejemplar por teléfono.

(91) 347 01 37
(93) 488 08 52

Horario: lunes a viernes, 9 a 13 horas.

O envía el cupón debidamente cumplimentado...

...por fax:
(91) 347 04 62 - (93) 488 10 29

...por correo:
CD-Rom
AUTOPISTA CATALOGO

Luike-motorpress
Ancora 40
28045 Madrid.

Rambla de Catalunya, 91-93, 3º
08008 Barcelona.

Sí — CUPON DE PEDIDO

solicito ____ ejemplar/res del CD-Rom "Autopista Catálogo", al precio de **4.900 ptas./ejemplar**, que recibiré en mi domicilio por correo certificado, sin coste añadido alguno.

DATOS PERSONALES

Nombre y apellidos ____________________
Dirección ____________________
Población ____________ C.P ____________
Provincia ____________ País ____________
Teléfono ____________ DNI/NIF ____________

CDROM autopista catálogo

Firma

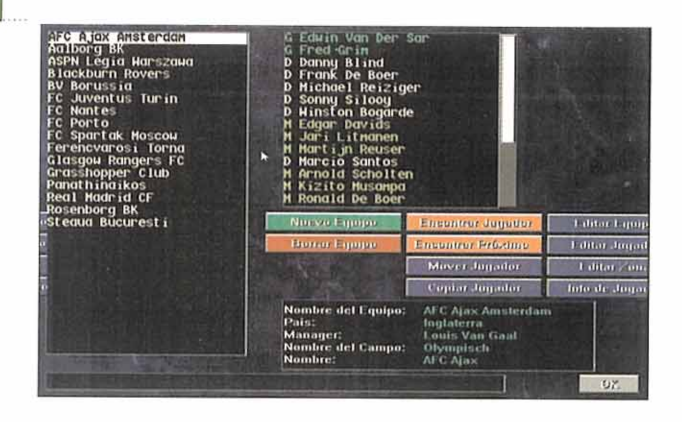
FORMA DE PAGO :

- ☐ Talón bancario, a nombre de Luike-motorpress.
- ☐ Tarjeta de crédito nº ____________
  Visa ☐ 4B ☐ Master-Card ☐ Amex ☐
  Fecha de caducidad ________ / ________

____
(Titular de tarjeta)

Uefa Champions League

Fútbol en Europa



KRISALIS/PHILIPS
Disponible: **PC CD-ROM, CD-I**
V. Comentada: **PC CD-ROM**
ARCADE DEPORTIVO/ BASE DE DATOS









Ya nos faltan dedos en las manos y en los pies para contar la cantidad de arcades/simuladores de fútbol que el panorama informático nos ofrece. Los hay de todos los tipos, pero sólo hay uno que sea oficial de la UEFA, y ha sido realizado por Krisalis y Philips para PC, ya que la versión CD-i es una base de datos multimedia de la historia de la Copa de la UEFA. Hablamos de «UEFA Champions League», que desde unas pretensiones muy modestas, es un juego de fútbol completo en cuanto a ofrecimientos, aunque no pase de normal en su realización.

Por la variedad no nos podemos quejar, ya que tiene de todo: los partidos se pueden plantear como arcade o simulador. Y contamos con un editor para crear nuestros equipos o modificar los ya existentes, representados al detalle en la base de datos del juego, no tan completa como la de la versión CD-i. Y como su título indica, los dieciséis clubes presentes son los que participan en la edición 1.995/96 de la Copa de la UEFA, con los que podremos jugar dicha copa, una liga o un partido amistoso. En cualquier enfrentamiento son regulables factores como la calidad del arbitraje, el tipo de terreno, la aplicación del fuera de juego y todo lo que atañe a nuestro equipo –alineación, colocación, estrategias, etc.–.

Una vez sobre el césped, con una única vista isométrica en liza, es un juego que cumple, sin más pretensiones ni florituras, y menos a nivel gráfico o técnico.

Basta con que nos deje jugar y él lo haga, aunque sin desplegar un fútbol muy brillante. Aquí también son de aplicación más o menos brillante todas las convenciones de los juegos de fútbol: sustituciones, cambio de tácticas, lesiones, repetición de los goles, tarjetas, etc. Los jugadores hacen voleas, tocan el balón, juegan de cabeza, pero no se prodigan mucho en virguerías. El manejo de los mismos es adecuado, muy convencional, aunque la respuesta de los jugadores, y sobre todo del balón, no sea excesivamente realista. El arcade predomina sobre la simulación, aunque «UEFA Champions League» tenga abundantes componentes de ésta, con los jugadores representados con amplia variedad de características que influyen en su comportamiento en el partido.

En conjunto no está del todo mal, pero Philips debería haber echado el resto al hacer un juego con las siglas UEFA por delante que, aunque en CD-i represente un buen programa, en PC desaprovecha las posibilidades que podía haber tenido, y que otros juegos similares ya nos han demostrado.





C.S.G.

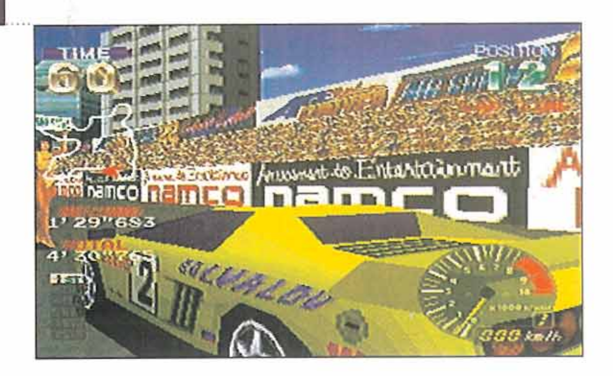
***LO BUENO:** La detallada representación de los equipos que componen la Copa de la UEFA 95/96, y sobre todo, la posibilidad de modificarlos y crear otros nuevos.*

80

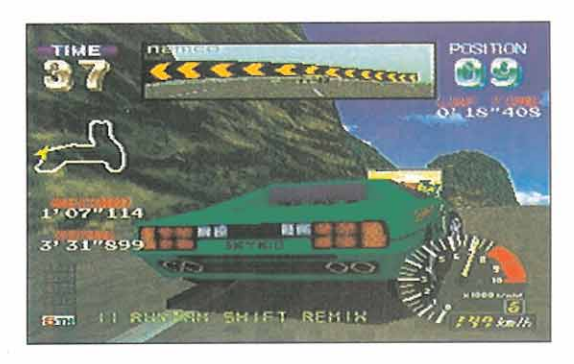
***LO MALO:** Aunque sea un juego enfocado de manera específica a la Copa de la UEFA, no habría estado de más que se hubieran incluido otros equipos y competiciones.*

Ridge Racer Revolution

El hermano pequeño



NAMCO/SONY
Disponible: **PLAYSTATION**
ARCADE



De «Ridge Racer Revolution» se venía hablando hace tiempo, teniendo en cuenta que, además de lógica, era una secuela demandada por muchos de los que disfrutaron el juego original en PSX. Y, por fin, Namco se decide a desvelar el secreto. Ante nuestros ojos aparecen los mismos coches, los mismos circuitos, casi idénticas características gráficas... ¿Ha llegado la revolución?

Apariencia.

A veces engañosa, pero otras, no.









Cierto es que «Ridge Racer Revolution» no ha puesto patas arriba la estructura del original –es «RR Revolution», no «Rave Racer» (pena)–, aunque se han introducido algunos cambios, pero cuesta darse cuenta que la apariencia de ambos juegos es diferente.

Ciertas variaciones en los circuitos originales –tanto en diseño gráfico, como en recorrido–, un espejo retrovisor –de suma importancia– en la vista interior del automóvil, y algo más de peso en las características específicas de cada coche –se ha hecho más "evidente" todo lo relacionado con aceleración, agarre y estabilidad–, constituye el grueso de la "revolución" que Namco ha realizado con el juego más emblemático de PlayStation.

Aún así, se nota que «RR Revolution» no está calcado a «Ridge Racer», pero, eso sí, cabe preguntarse si no habría sido más práctico una conversión de –nos repetimos– «Rave Racer» –una recreativa realmente alucinante– antes de lavar la cara a algo ya conocido.

Es casi imposible que un usuario de PlayStation no posea, o la menos haya visto y probado, «Ridge Racer», pero imaginemos que ese supuesto se da. El juego que ahora tenemos entre manos sería perfecto para esa persona, ya que la pura verdad es que «RR Revolution» es un prodigio de técnica que rezuma calidad por los cuatro costados, y es capaz de enganchar al más pintado durante horas.

Pero la cuestión no es esa. La cuestión es si merece la pena costearse dos CDs, en el que uno –para decirlo bruscamente– es una mejora del otro, pero la variación sustancial es prácticamente nula.

¿Es un juego para coleccionistas? Sí.

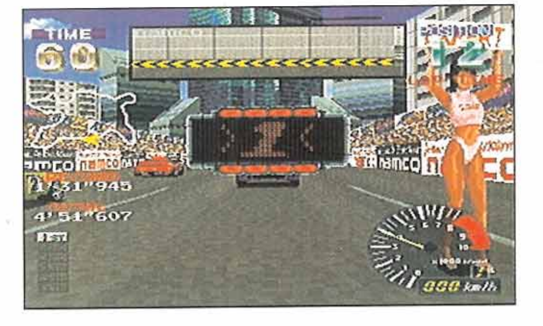
¿Es un buen juego? Magnífico.

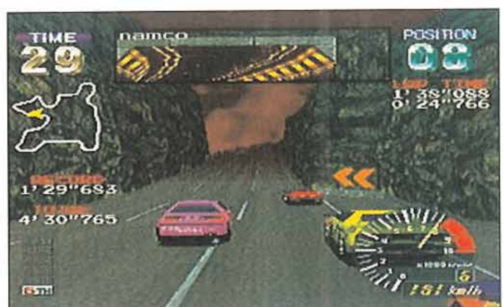
¿Merece la pena? Totalmente

¿Incluso teniendo ya «Ridge Racer»?..., quizá.

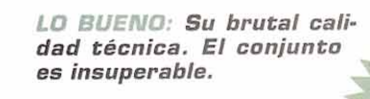
Es una decisión bastante peliaguda el gastarse los cuartos en «Ridge Racer Revolution» porque, sí, es un programa técnicamente brillante. Pero, ¿y si los programadores encuentran el chollo de su vida y van sacando más y más y más versiones mejoradas siempre con coches similares, circuitos como gotas de agua, y opciones exactas unas a otras entre múltiples juegos? Más variedad, no hubiese estado del todo mal.

F.D.L.





LO BUENO: Su brutal calidad técnica. El conjunto es insuperable.





LO MALO: ¿Más que «Ridge Racer», realmente?

Internet te espera ¿A qué esperas tú?

En Canal Dinamic ofrecemos la mejor conexión posible en la actualidad a Internet:

- Todos nuestros módems son Motorola de última generación, con velocidades de 28.800 baudios, para que puedas disfrutar de una conexión rápida y fiable.

256K Ancho de banda

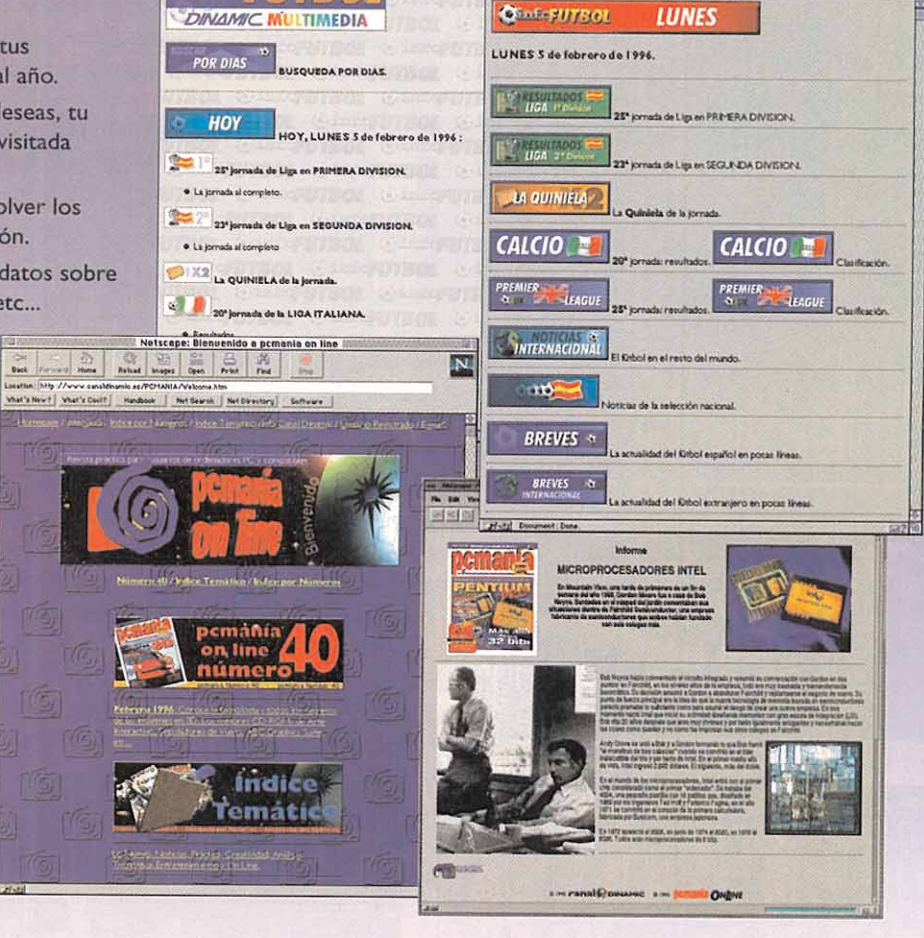
- Ancho de Banda de **256K** directamente con Internet a través de Londres, lo que significa cuatro veces más rapidez y mayor volumen de datos transportados que los clásicos sistemas de 64K.
- Acceso desde 34 ciudades en España, con coste de llamada metropolitana. (aproximadamente 120 pesetas la hora). ¡No más conferencias ni números 902!.

34 Nodos de conexión con llamada local

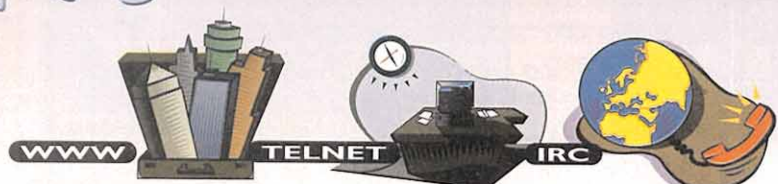
- Kit de conexión a Canal Dinamic completamente gratis para nuestros socios, incluyendo Manual de Instrucciones y software de conexión y servicios.
- Dirección privada de E-Mail con 4 Megas reservados en nuestro disco duro para tu correo, totalmente gratuitos.
- Direcciones de E-Mail privadas adicionales para tus familiares o compañeros de trabajo por sólo 500 Ptas. al año.
- Tu página WEB **personal** gratis. Puedes crear, si lo deseas, tu propia página WEB de presentación, para que pueda ser visitada desde todo el mundo.
- Servicio de Asistencia Técnica especializada para resolver los problemas que se te puedan presentar en nuestra conexión.
- Información On Line sobre tu cuenta, con todos los datos sobre horas consumidas, horas pendientes, cargos efectuados, etc...

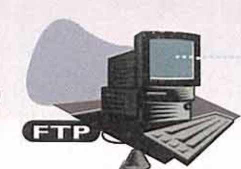
Canal Dinamic aporta nuevos contenidos editoriales On Line a la red mundial.

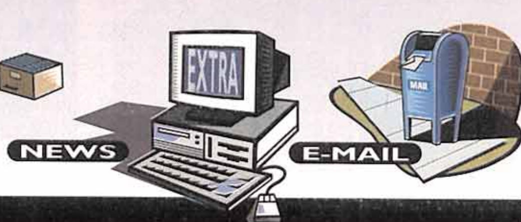
- **PCMANÍA ON LINE**. La revista PCMANÍA con todos los contenidos publicados, además de nuevas secciones, sistemas de clasificación temática, índices, búsquedas, etc... Actualizada diariamente y de consulta gratuita exclusiva para usuarios de Canal Dinamic.
- **INFOFUTBOL INTERNET**. El sistema de información futbolística internacional más actualizado y completo, disponible 24 horas al día, 365 días al año. Incorporación diaria de novedades. Consulta gratuita exclusiva para usuarios de Canal Dinamic.











LAS RECREATIVAS DEL FUTURO SE HAN HECHO REALIDAD

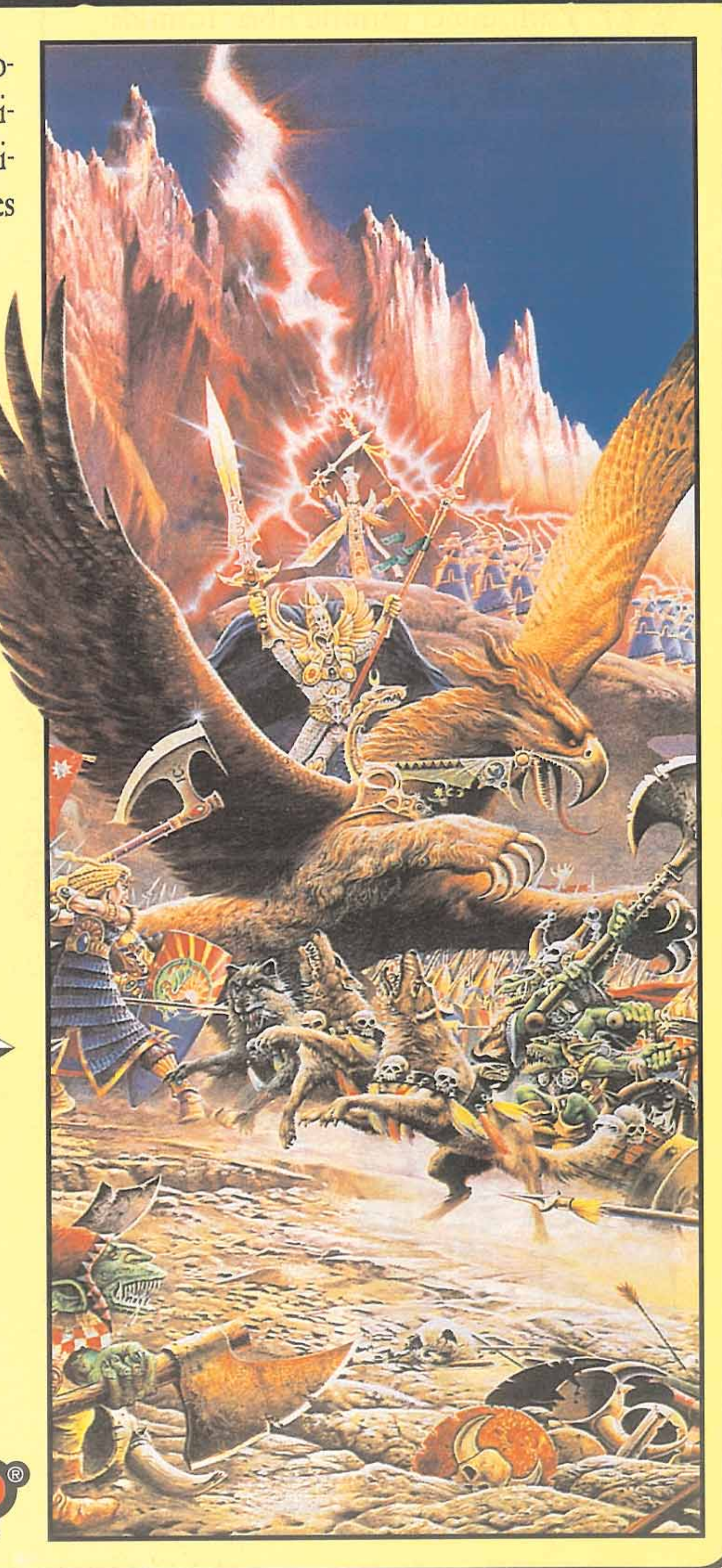


Durante dos intensos días el AOU Amusement Expo congregó en Japón a los grandes del mundo de las recreativas. Dos días en los que compañías como Konami, Taito, Capcom, Namco, Sega, etc., mostraron algunas de las más espectaculares máquinas destinadas a los salones arcades de todo el globo, ya disponibles en estos momentos; y en un intento de conseguir el "más difícil todavía", presentaron en exclusiva los primeros esbozos de aquellos títulos con lo que pretenden arrasar en los próximos meses. ¿Quién se llevó el gato al agua?

El AOU -una de las ferias del recreativo más importantes en Japón- es una muestra de novedades, en su sentido más amplio. Allí no sólo se dan cita los programas -o al menos, lo que de ellos dejan ver las compañías- que, en pleno proceso de desarrollo, simbolizan el paso adelante, el salto hacia la nueva generación de las coin op, sino también todos aquellos títulos que, desde hace varios meses, se pueden encontrar en las salas arcade, y que representan el máximo exponente actual de la tecnología del videojuego.
Así, no por haber oído -y visto- acerca de máquinas como «Manx TT» (AM3/Sega), «Rave Racer» (Namco), «Soul Edge» (Namco) o «Crypt Killers» (Konami), éstas dejaban de tener un peso específico importante en el conjunto de la muestra.
Sin embargo, es de justicia reconocer que hay títulos cuyo sólo nombre hace estremecerse, mucho más si tenemos en cuenta la leyenda, rumores, desmentidos e historietas varias que han rodeado su concepción desde mucho antes de confirmarse su desarrollo. Y, en este apartado, sí que hay que decir que hubo un ganador nato. Un juego -y una compañía- que provocaron tal expectación que gran parte del público no podía creer aquello que sus ojos estaban viendo, porque, hasta hace muy, muy poquito tiempo, aquel programa no existía..., oficialmente.
Según Sega, "aquello" NO estaba en desarrollo. Tan sólo se trataba de un proyecto muy a largo plazo, que ni siquiera estaba confirmado, y del que cualquier intento por acceder a una pizca de información, era automáticamente frenado en seco.
Por supuesto, hablamos de «Virtua Fighter 3», el juego con el que AM2 acalla rumores maliciosos entre sus competidores en el campo de las recreativas, y pretende reconquistar ese trono simbólico entre los mayores genios del videojuego a nivel mundial.
Recoger lo más destacado de una muestra que -guste o no- se vio dominada por la sombra de Yu Suzuki y su equipo, no es tarea sencilla. Las siguientes páginas tan sólo son un somero ejemplo de lo que dio de sí la exposición, y de lo que se nos avecina en el futuro más inmediato.

WARHAMMER®

En un mundo de fantasía medieval azotado por la guerra, formidables ejércitos se enfrentan en batalla para decidir el destino de sus reinos. Valientes guerreros se lanzan al combate, acompañados por terribles monstruos y devastadoras máquinas de guerra. Héroes legendarios empuñan armas mágicas que lanzan destellos de energías arcanas. Poderosos hechiceros lanzan feroces y destructivos hechizos contra el ejército enemigo. Las espadas se estrellan contra los escudos, las lanzas se levantan formando muros de muerte, y densas nubes de flechas oscurecen el cielo.









WARHAMMER®

Warhammer permite librar formidables batallas de fantasía heroica medieval, en las que cada jugador controla un poderoso ejército representado por extraordinarias Miniaturas Citadel de gran detalle, que se enfrentan en un campo de batalla con edificios, colinas, setos y bosques, representados sobre una simple mesa de juego.

Pero Warhammer es mucho más, es un emocionante hobby en el que los jugadores pintan sus ejércitos de miniaturas.







Los Elfos son la raza más ancestral y civilizada que existe en el mundo conocido. Tienen una tonalidad de piel pálida, rasgos delicados, y son estéticamente bellos; altos y de porte orgulloso aunque fuertes y ágiles. Sus armas y armaduras son obras de artesanía extraordinarias, con las que aprenden las artes de la guerra desde una pronta edad, dominando rápidamente el arte de luchar con la espada, el arco y la lanza.



WARHAMMER CONTIENE
- 104 Miniaturas Citadel:
  20 Lanceros Elfos,
  20 Arqueros Elfos,
  32 Lanceros Goblin
  32 Arqueros Goblin
- Reglamento de 96 páginas
- Bestiario de 96 páginas
- Escenario Introductorio
- Listas de Ejército
- 12 Dados de varios tipos
- Edificios de cartón
- 12 Tarjetas de Objeto Mágico
- 2 Hojas de Consulta Rápida
- Fichas y Plantillas



El Juego de Batallas Fantásticas









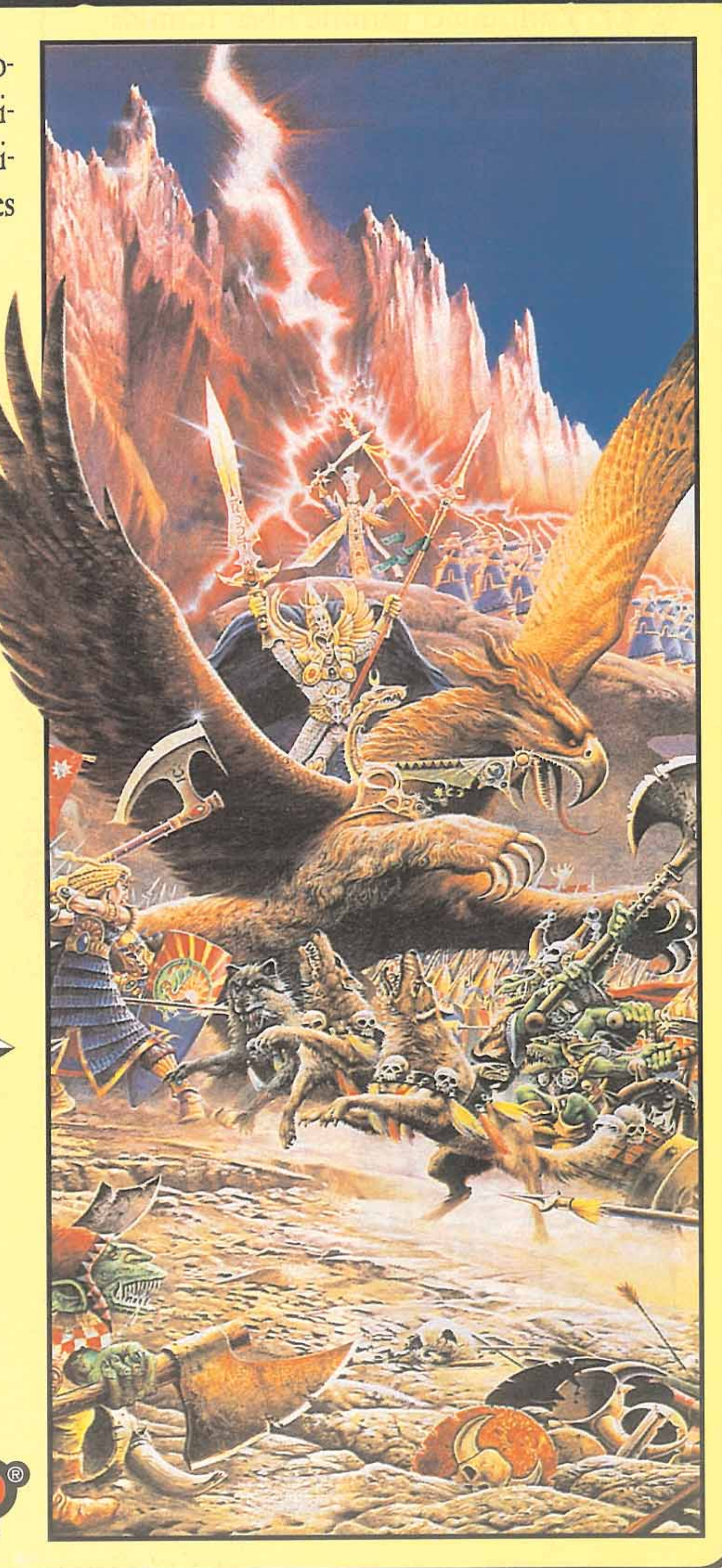


Los Goblins son de menor tamaño que los humanos y tienen un aspecto delgaducho y miserable; sin embargo, en combate forman grandes unidades de guerreros que marchan incansables en pie de guerra. Sus carruajes y otras extrañas maquinas de guerra retumban mientras avanzan para machacar al enemigo.



WARHAMMER®

En un mundo de fantasía medieval azotado por la guerra, formidables ejércitos se enfrentan en batalla para decidir el destino de sus reinos. Valientes guerreros se lanzan al combate, acompañados por terribles monstruos y devastadoras máquinas de guerra. Héroes legendarios empuñan armas mágicas que lanzan destellos de energías arcanas. Poderosos hechiceros lanzan feroces y destructivos hechizos contra el ejército enemigo. Las espadas se estrellan contra los escudos, las lanzas se levantan formando muros de muerte, y densas nubes de flechas oscurecen el cielo.









KONAMI

MIDNIGHT RUN. ROAD FIGHTER 2

La experiencia de Konami en el campo de las recreativas hace de un «Midnight Run» una apuesta segura de la compañía, al ofrecer al usuario un juego en el que apenas caben las sorpresas, excepto en el apartado técnico.
Tres circuitos principales, cuatro vehículos diferentes y la opción de multijugador hasta con cuatro máquinas unidas, puede que no resulte demasiado espectacular para un juego de coches, tratándose además de Konami. Pero ya hemos mencionado que la técnica, el no dejar nada a la improvisación y, sobre todo, la calidad que atesoran los productos de la multinacional nipona, son detalles que se aprecian sobre todo en los mecanismos instalados en el mueble, y en una sorpredente opción consistente en la posibilidad de cambiar de marchas manuales a automáticas en plena carrera, además de las típicas vistas desde el interior o exterior del coche.
«Midnight Run» es uno de esos programas que parecen normales hasta que se prueba. Toda una delicia al volante.

CRYPT KILLERS

He aquí un juego que se viene presentando desde hace varios meses, en distintas ferias, y que ha cosechado todo tipo de comentarios, algunos elogiosos y otros no tanto.
«Crypt Killers» es un juego de acción, con una pistola como elemento de control -muy en la línea «Virtua Cop» y similares-, y que utiliza como argumento -como excusa, si se quiere- una serie de elementos mitológicos, sobrenaturales, y algunos históricos, para des- plegar en pantalla una vertiginosa sucesión de situaciones y monstruosos enemigos, combinando gráficos en 3 y 2D.
Quizá no demasiado novedoso en cuanto a la idea, pero sí en la puesta en práctica y, sobre todo, muy, muy entretenido.

















TAITO

PSYCHIC FORCE

Estamos ante un curioso "experimento" de Taito, cuya máxima virtud -o defecto, según se mire- es que si examinamos cada uno de sus aspectos separadamente, no resulta en absoluto novedoso, pero si lo miramos de forma global, combinando todos los detalles, resulta un juego de lucha de lo más atractivo y bastante original.
Un diseño 3D poligonal en los personajes, se mezcla con una estructura típica de combate "one on one", pero añadiendo multitud de efectos e ideas sacados de aquí y allá, como el desarrollo de las peleas en el aire, cuando se escoge alguno de los luchadores que poseen poderes psíquicos, de entre los ocho disponibles. Los desplazamientos en pantalla, así, se producen en todas direcciones, favoreciendo la jugabilidad.
«Psychic Force» utiliza el sistema FX1 para obtener unos resultados visuales espectaculares, sin perder por ello velocidad en el desarrollo de la acción.

SUPER FOOTBALL CHAMP

Llega un nuevo simulador del deporte rey que combina el máximo realismo con la acción total.
«Super Football Champ» llama la atención, en primer lugar, por su trabajado y atractivo diseño gráfico.
El entorno 3D, poligonal, que constituye la base del programa, se ve consistentemente apoyado por unas opciones de juego que le hacen ir un poco más allá de lo que han llegado otras recreativas de estilo parecido.
La competición se desarrolla con selecciones internacionales, y es posible ajustar multitud de parámetros estratégicos, así como reforzar cada equipo con la inclusión de un "crack" -hay ocho diferentes, con distintas habilidades-, según el rival que se nos presente en cada partido.
Otro punto interesante de «Super Football Champ», es que muchas de las jugadas de estrategia no dependen únicamente de haber escogido una formación correcta y una táctica adecuada, sino de poseer la habilidad para realizar combinaciones entre dos o más jugadores, que pueden realizar jugadas predeterminadas en situaciones concretas.














NAMCO

La oferta de una de las más prestigiosas compañías del campo recreativo resultó ser de las más variadas -y numerosas- del AOU. Hasta 7 nuevos títulos, y 3 ó 4 más, ya conocidos, fueron presentados, causando alguno de ellos un verdadero revuelo por su inusitada dosis de originalidad -¿quizá demasiada?-.

DUNKMANIA

El deporte de la canasta cuenta con multitud de adeptos entre los asiduos de los salones arcade, y Namco no quiso desaprovechar la ocasión de deleitarles con las primeras escenas de «DunkMania», un quizá no muy espectacular, pero divertídisimo programa de baloncesto, cuya perfección técnica queda algo disimulada al recordar en su aspecto gráfico a títulos conocidos en formatos domésticos como «Total NBA» o «NBA in the Zone».
Para paliar este "parecido" con otros, Namco ha decidido incluir una serie de movimientos especiales, y una opción de "experiencia", que permite mejorar ciertas características del equipo seleccionado, a medida que se vayan ganando partidos en las modalidades de torneo.
Basado en el System 11, «DunkMania» es un título que, salvo sorpresas, tardará poco en llegar a la PSX.

TOKYO WARS

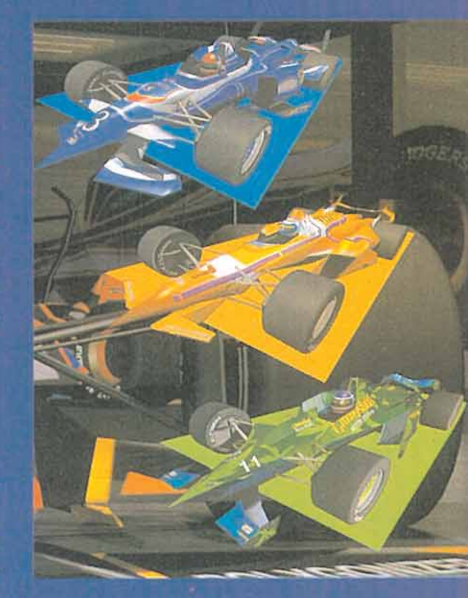
A simple vista, la idea que da origen a «Tokyo Wars» podría parecer muy similar a la del clásico «CyberSled». Sin embargo, esta nueva máquina de Namco va mucho más lejos de donde llegó este conocido título.
«Tokyo Wars» se basa en el enfrentamiento directo -en modo cooperativo o uno contra otro- de hasta cuatro jugadores que controlan un pesado tanque, en dos facciones enfrentados, luchando por las calles de Tokyo en un futuro indeterminado, pero muy cercano.
La espectacularidad gráfica que permite el System Super22, se ve realzada al tener en cuenta que cada una de las facciones -verde o blanca- que participan en el combate, está compuesta por entre 12 y 30 carros de combate.
Los dos escenarios principales, la Bahía de Tokyo -para principiantes- y la Metropolis -para experimentados- han sido reproducidos casi exactos al mapa real de la capital nipona.

ALPINE SURFER

«Alpine Surfer» no es realmente un juego nuevo. Al menos, no del todo, ya que se basa en el conocido «Alpine Racer», aquel simulador de esquí construido sobre un mueble que reproducía las tablas que se utilizan en esta modalidad deportiva, pero cambiando ahora bastones y esquíes por una tabla de "snowboard".
La dificultad, es fácil imaginar, no es poca para controlar a la perfección el juego, lo que añade un mayor aliciente, y aumenta la diversión, del jugador, partida tras partida.
Como en la máquina en que se inspira, «Alpine Sufer» se basa en el System 22.

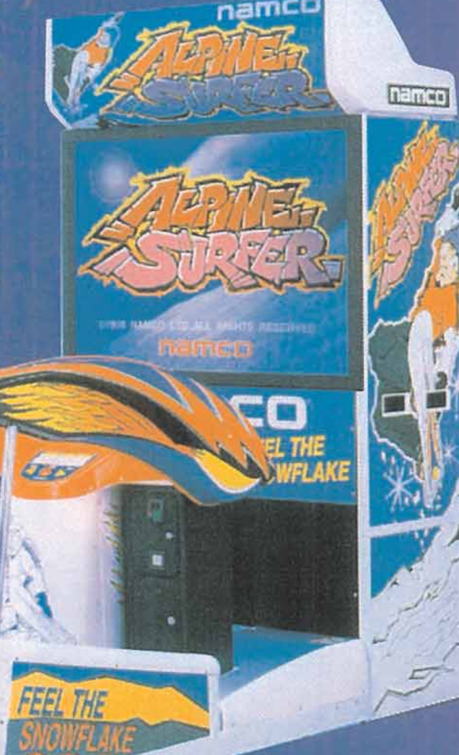
VICTORY LAP

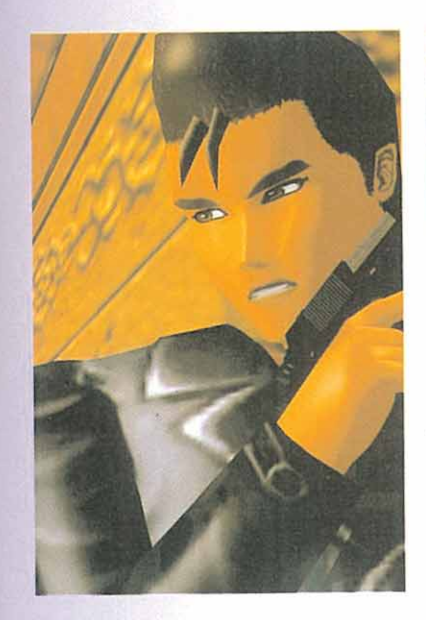
La segunda -y reconocida- parte de «Ace Driver», basada en el System 22, como su predecesor, toma lo mejor de lo que éste ofrecía y lo mejora en casi todos sus aspectos -sobre todo gráficos y sonido- colocando al jugador en un espectacular mueble para disputar una competición a lo largo de tres circuitos, de los que se ha conservado el "Stream Field" de «Ace Driver», y se han diseñado dos completamente originales.
La novedad del "Championship Point Mode", en el que el vencedor de la competición se decide a los puntos, guardándose los resultados de una carrera a otra, al solicitar nuevos créditos, se contempla como un aliciente extra a la ya de por sí atractiva y divertida opción multijugador



TIME CRISIS

De nuevo un juego basado en disparos y pistolas... Eso es lo que parece «Time Crisis», pero la genialidad de Namco lo presenta como un producto original y realmente innovador. A diferencia de otros juegos de acción similares, no todo consiste -aunque la mayor parte





sí- en eliminar a cuanto bicho viviente se cruce en nuestro camino, sino que la posibilidad de ocultarse tras determinados parapetos, aumenta la dosis de adicción y no obliga al usuario a jugárselo todo a la carta de la puntería y los reflejos felinos.
Esta opción del juego se realiza mediante un pedal de acción situado en la base del mueble. Cuando éste no está pisado, el personaje se esconde tras aquello -muro, cajas, bidones, etc.- que le pilla más a mano, y al pisarlo entra en acción contra los distintos enemigos que van apareciendo en las cuatro fases del juego.
La acción dotada de un pequeño componente estratégico, que la hace más atractiva.

DIRT DASH

La conducción "off road", en dos tipos diferentes de vehículos -pick up y stock- es lo que ofrece «Dirt Dash». Los cinco escenarios que componen el juego son seleccionables al comienzo de cada partida, pudiendo circular por terrenos nevados, desérticos, urbanos, etc.
El modelo De Luxe de «Dirt Dash», viene provisto de una serie de mecanismos que responden a la acción desarrollada en pantalla, de modo que el jugador experimente de forma real las sensaciones que contempla en las imágenes ofrecidas en el monitor.
De nuevo el System 22 se sitúa como el hardware ideal para los más complejos proyectos de Namco,



ofreciendo una calidad técnica realmente sobresaliente.

PROPCYCLE

La sorpredente imaginación y talento de Namco hizo que «PropCyle» fuera considerado como uno de los juegos más originales del AOU, sino el más.
Podríamos decir que un simulador de ciclismo ya es una idea innovadora para una recreativa, pero cuando la bicileta que montamos no se desplaza en la superficie terrestre, sino por el aire, la cosa además, pasa a mayores.
Y, sí, efectivamente, como estaréis sospechando, es la fuerza de las piernas del jugador la que impulsa la bicicleta virtual que se muestra en el monitor de la recreativa, lo que casi podría replantear seriamente el concepto de "videojuego".
Ciertos detalles han sido añadidos al mueble, para ofrecer una mayor dosis de realismo en nuestro "vuelo", como una serie de ventiladores que lanzan aire al rostro del jugador, para sentir el efecto del desplazamiento por el cielo.
Los escenarios son de lo más variado y original, confiriendo al conjunto de «PropCycle» un éxito técnico y de ingenio para Namco.

SOUL EDGE

Ya disponible multitud de salones en nuestro país, Namco no se resistió a mostrar de nuevo el que quizá sea su juego de lucha más conseguido.
Superando a «Tekken» y su continuación, la excepcional calidad







técnica de «Soul Edge», desarrollado sobre System 11 pero que parece salido del Super 22, lleva el beat'em up armado a los límites de lo que hoy se ha podido contemplar en el software, tanto en farmato recreativa como doméstico.
Lo único que se le puede -quizás- echar en cara a «Soul Edge» es no contar con demasiados personajes, aspecto que queda de sobra compensado con la brillante técnica, gráficos, animaciones, sonido y jugabilidad que posee este programa. De inminente aparición, además, en PlayStation, se trata de una de las mejores máquinas de toda la historia de Namco.

ALPINE RACER

Uno de los juegos más aclamados y premiados del pasado 95 también estuvo presente en el AOU. El ya clásico simulador de esquí de Namco no pasó en sboluto desapercibido, pese a la feroz "competencia" que le hacía su nuevo hermano «Alpine Surfer».
La originalidad de esta recreativa sigue estando vigente, y su atractivo y calidad no han disminuido un ápice desde que se presentara hace ya algún tiempo.
Eso sí, sigue siendo -para los que no están acostumbrados a la práctica del esquí- tan complicado de manejar como antes, lo que, sin duda, también es uno de los mayores motivos de la diversión y adicción que conlleva este programa.

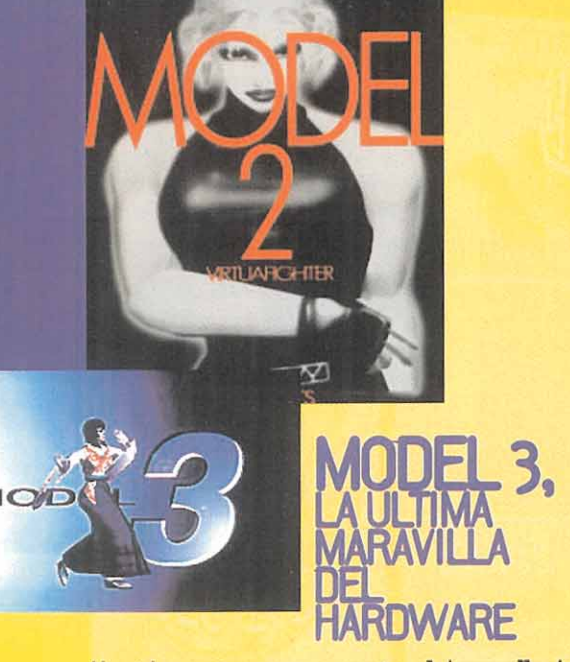












MODEL 3, LA ULTIMA MARAVILLA DEL HARDWARE

Ha sido gracias, en gran parte, al desarrollo del nuevo soporte hardware de Sega, el Model 3, que «Virtua Fighter 3» ha dejado de ser un rumor y una ilusión.

Un prodigio de ingeniería electrónica que se basa –asómbrense ustedes– en un chip Power PC como procesador principal.

Pero esto ya ha dicho Yu Suzuki que no es sino la primera piedra de una carrera que AM2 acaba de comenzar, y que nadie sabe donde acabará. Cuando aún «Virtua Fighter 3» no está acabado –las noticias hablan de un proyecto que se encuentra al 60%–, este genio de la programación habla del desarrollo de un Model 4, un Model 5, y quién sabe si algo más, que permitirán el diseño y realización de «Virtua Fighter 4» y «VF 5», como mínimo.

Es imposible dar fechas para estos –ni siquiera proyectos– sueños del genio japonés que, una de dos, o es aún más genial de lo que todos pensaban, o es un loco visionario..., o quizás ambas cosas. Sea como fuere, «Virtua Fighter 3» es ya una realidad –o casi–, gracias a estas sorpredentes características del Model 3.

GRÁFICOS
- Proceso Geométrico: Un millón de polígonos por segundo.
- Render: Sesenta millones de pixels por segundo.
- Texturas: Paleta de 24 bits (16.8 millones de colores).
- Interpolación trilinal para microtexturas.
- Resolución: 496x384/640x 480.

SOMBREADOS
- Gouraud en alta resolución.
- Sombreados planos y mixtos.
- Antialiasing en texturas y perfiles.

LUCES
- Planos paralelos de focos de luz.
- Cuatro focos de luz independientes en cada plano.
- 32 niveles de translucidez.

CPU
- Procesador principal: Power PC 603e.

SONIDO
- Procesador 68EC000.
- Sampleado 44.1 KHz.
- SCSPx2.
- Interface MIDI.
- Cuatro canales, 16 bits, 64 voces.

VIRTUA FIGHTER 3

ESTE JUEGO NO EXISTE...

Saltó la bomba en el AOU.

Los rumores se habían desmentido una y otra vez. Sega negaba cualquier desarrollo de AM2 al respecto. Por su parte, este equipo no daba apenas señales de vida en los últimos meses... Pero todo, al final, se desveló en el show japonés. «Virtua Fighter 3» era algo más que un sueño.

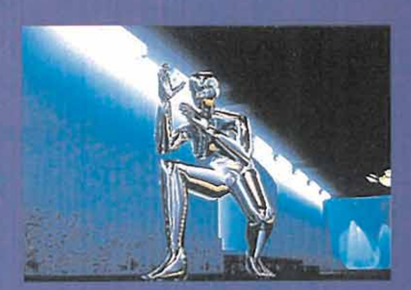
Allí, en dos pantallas gigantes de vídeo, se mostraron las primeras escenas REALES del juego, de las aquí podéis contemplar un pálido reflejo –repetimos, esto son imágenes extraídas de la acción real del juego, no se trata de una simulación sobre estaciones de trabajo, ni nada parecido– que dejaron boquiabierto al respetable que acudía como moscas a ver parte del último proyecto de AM2, que se convirtió, qué duda cabe, en el gran triunfador de entre todos los juegos allí presentados.

«Virtua Fighter 3» impresiona, está claro, por su aspecto gráfico –increíblemente real, donde los polígonos son totalmente imperceptibles–, pero es en lo concerniente a la técnica donde AM2 ha vuelto a revolucionar el campo de las recreativas.

El salto dado en la calidad gráfica, con respecto a «VF 2», el máximo exponente de las habilidades del equipo comandado por Yu Suzuki, es tres veces superior. Sólo en el rostro, cada personaje posee más de mil







polígonos, y todos los músculos del cuerpo los luchadores han sido recreados para moverse de manera independiente y apropiada, según se desarrolle la acción.

Simulación de respiración, increíbles texturas en escenarios, vestuario, piel..., y todo a una velocidad estimada de 60 fps, aunque se rumorea que con algo de habilidad podría elevarse radicalmente.

Esto suena muy bien, pero aún mejor sonará escuchar, según se afirma, a













cada luchador hablar en su lengua materna -recordemos que, en el guión, cada uno de ellos procedía de un país diferente-.

La humanización de los personajes -trece en total- resulta sorprendente, al recrear en cada movimiento los -teóricos- ademanes que su personalidad y habilidades les confieren. Sonrisas, guiños de ojos, seguimiento del movimiento del rival con la mirada... Unamos a ello el hecho de que en «Virtua Fighter 3» los luchadores podrán manejar y lanzar objetos, y que los escenarios se conviertan en algo más que simples decorados, al poder utilizar, por ejemplo, un muro para apoyarse en él y saltar sobre el contrario.

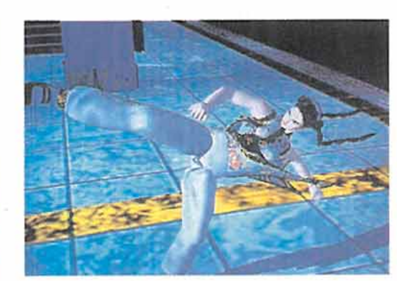
Lucha real. Más real de lo que nadie hubiera podido imaginar.

«Virtua Fighter 3» estará disponible, casi con total seguridad, después del verano, pero, cuidado, Yu Suzuki afirma que esto no es más que un nuevo comienzo de AM2. ¿Qué más nos espera con el tiempo?



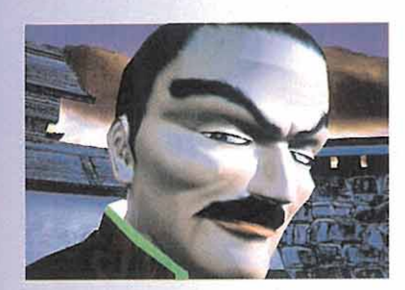




















CAPCOM

STREET FIGHTER ALPHA 2

Si existe un clásico entre los clásicos, ese es «Street Fighter».
Pero el lavado de cara que sufrió con la versión «Alpha» –la más reciente aparecida en recreativas y sistemas domésticos–, no ha sido suficiente para Capcom –eso parece, al menos–. La segunda parte de «SF Alpha» ya está a punto para colmar las ansias de los millones de "fans" que el juego tiene en todo el mundo.
Nuevos personajes –hasta cinco luchadores–, cambios en el diseño de los mismos y en los escenarios correspondientes, nuevas opciones de selección de algunos de los antiguos jefes... Éstas son sólo algunas de las mejoras que Capcom ha asegurado que llevará la versión final del juego. De todos modos, cualquier detalle, por pequeño que fuera, bastaría para colmar las ansías de los adictos a este juego, que ha hecho de Capcom una de las grandes en el mundo del coin op.

STAR GLADIATORS

He aquí toda una revolución en Capcom. Ni más ni menos que el primer beat'em up 3D poligonal que desarrolla esta compañía, en cualquier formato.
«Star Gladiators» no se presenta, sin embargo, como el colmo de la originalidad, ya que bebe de numerosas y variadas fuentes, y es fácil encontrar en esta recreativa múltiples guiños a juegos tan conocidos como «Virtua Fighter», «Tekken» o «Toh Shin Den».
Pero no es, ni mucho menos, un simple clon de cualquier otro juego. Desarrollado con la excepcional calidad técnica a que Capcom tiene acostumbrados a su legión de seguidores, «Star Gladiators» es una excelente manera de comenzar en un área en el que la compañía no se había adentrado hasta ahora, y a buen seguro tendrá un enorme éxito, dado que todos y cada uno de sus aspectos han sido mimados para ofrecer al jugador un excelente juego del que resulta muy difícil cansarse.

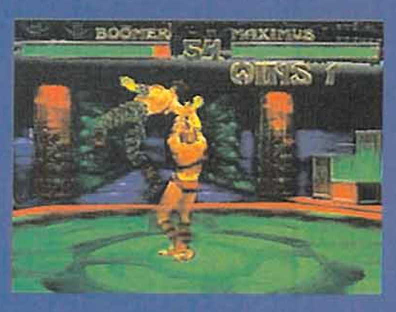
MIDWAY

WARGODS

Midway es una compañía que tampoco se había adentrado –como Capcom– en el área del beat'em up 3D. Sin embargo, llegado el momento de hacerlo, ha decidido entrar pisando fuerte, con un espectacular y sobresaliente, se mire por donde se mire, juego.
«WarGods» es el nombre de esta explosiva recreativa, en cuyo diseño –sobre todo a nivel gráfico– se han pretendido superar todos los límites conocidos del realismo.
Una nueva tecnología, bautizada como "Digital Skin", de aplicación de texturas en los personajes, confiere a estos una humanización sorpredente, en cuanto a que resulta casi imposible distinguir cualquier forma poligonal sobre ellos.
Botones especiales para el movimiento en 3D –permitiando total libertad en los desplazamientos–, y el sistema de sonido estéreo DCS2, se encargan de rematar una extraordinaria labor de los programadores de Midway, que han dado plenamente en la diana con «WarGods».
Un título que habrá que tener muy en cuenta de ahora en adelante.







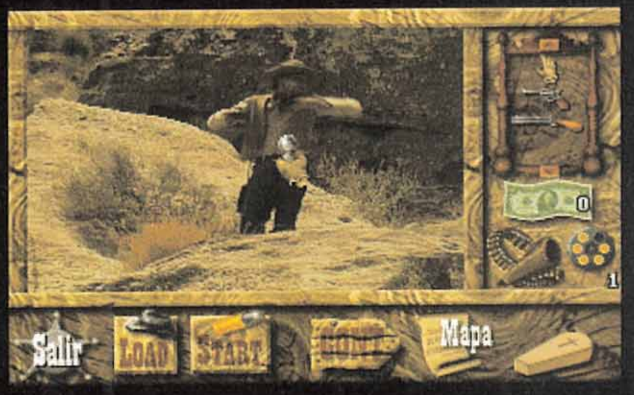




PROTAGONIZA LA PRIMERA PELÍCULA INTERACTIVA PRODUCIDA EN ESPAÑA



Dinamic Multimedia presenta la primera película interactiva totalmente producida en España y dirigida por ***Enrique Urbizu. Un western repleto de acción que te trasladará al lejano Oeste.***



En "Los Justicieros" vivirás situaciones "casi" reales que pondran a prueba tu sangre fría, tu inteligencia y tu buen humor.



Mariano 1,85
el Jefe de la Banda

Javier de Campos
el enterrador

Don Pepito,
el Sheriff

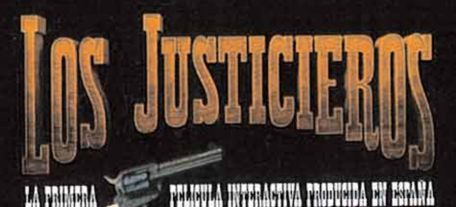




YA A LA VENTA EN QUIOSCOS, LIBRERÍAS, GRANDES ALMACENES Y TIENDAS DE INFORMÁTICA

Por sólo: **2.995** Pts.

Acepta el reto, disfruta de la acción y las infinitas posibilidades de esta película interactiva que ya es un clásico imprescindible en tu colección. Y recuerda... reza lo que sepas.









Compatible Windows™95

UN PRODUCTO CON LA CALIDAD DE
DINAMIC MULTIMEDIA
Ciruelos,4. San Sebastián de los Reyes 28700 MADRID
www.canaldinamic.es/dinamic

CHRONICLES O

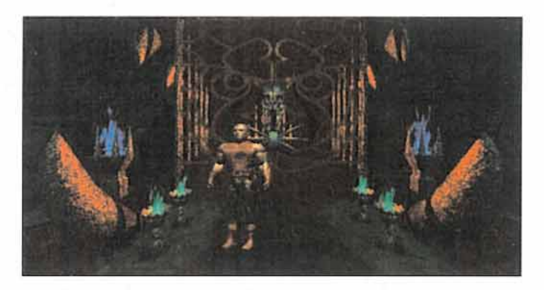
LA LEYENDA COBRA VIDA

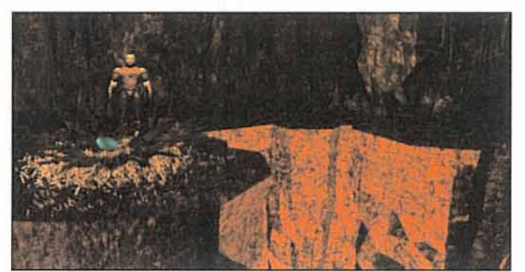
megajuego

SYNTHETIC DIMENSIONS
PSYGNOSIS
Disponible:
PC CD-ROM
En preparación:
PLAYSTATION
AVENTURA

RECOMENDADO • RECOMENDADO • MICRO manía

HISTORIA Y LEYENDA SE UNEN EN EL MÁS RECIENTE PROGRAMA DE PSYGNOSIS, PARA OFRECER AL USUARIO UNA AVENTURA DE LAS QUE —NUNCA MEJOR DICHO— HACEN ÉPOCA. ÉPOCA MEDIEVAL, PARA SER MÁS PRECISOS. UNA DE LAS ETAPAS MÁS FASCINANTES Y OSCURAS —PARA EL GRAN PÚBLICO— DE LA HUMANIDAD, EN LA QUE MITOS Y NARRACIONES FANTÁSTICAS SE CONFUNDEN CONSTANTEMENTE CON LA REALIDAD. EL MEJOR EJEMPLO DE TODO ESTO ES, SIN DUDA, EL CICLO DE LEYENDAS QUE RODEAN AL PERSONAJE DE ARTURO Y SUS CABALLEROS DE LA TABLA REDONDA. UN MITO QUE SYNTHETIC DIMENSIONS Y PSYGNOSIS HAN RECREADO A LA PERFECCIÓN EN «CHRONICLES OF THE SWORD», UNA DE LAS AVENTURAS MÁS IMPACTANTES DE ESTE AÑO.





OF THE SWORD

Resulta difícil encontrar a alguien que, por referencias más o menos directas de la literatura o –claro está– el cine, no sepa de la existencia de la leyenda del rey Arturo. Un mito que ha engendrado no poca polémica entre los historiadores anglosajones, y del que, en la práctica, no existen demasiados datos fiables.

Pero, sea como fuere, todo lo concerniente a la Tabla Redonda, Camelot, Merlin, Morgana, Lancelot, Excalibur y demás, ha llegado hasta nuestros días como una de las representaciones más fabulosas de la Edad Media. Y como una de las mejores aventuras del momento, basado su argumento en esta apasionante leyenda, llega «Chronicles of the Sword».

El atractivo propio de las referencias artúricas podría haber bastado para llamar la atención del usuario, a poco que el programa se hubiera realizado con un mínimo de calidad, pero no ha sido así..., sino al contrario. Lo que Synthetic Dimensions y Psygnosis se plantearon desde el primer momento fue realizar una gran aventura, en la que técnica y adicción se dieran la mano, dotada de un excelente argumento y desarrollo, tomando al rey Arturo como secundario, aunque también importante, aspecto.

EL REINADO DEL RENDER

Dicen que –y no sólo en el software– la primera impresión es siempre importante. Sabedores de ello, la gente de Synthetic Dimensions se ha inclinado en el tema gráfico, por lo que, hoy día, se considera como lo mejor –o al menos, lo más espectacular–, el render. Todo, absolutamente todo, desde sprites a decorados, pasando por las varias decenas de objetos y el sistema de iconos utilizado en el juego, hasta las inevitables secuencias cinemáticas, se basa en modelos 3D generados en estaciones de trabajo. Con ello, aparte de procurar satisfacción al jugador –enorme satisfacción– se ha intentado realzar la belleza de la leyenda en que se basa el argumento de la historia. Un argumento que, a grandes rasgos, nos mete en la piel de Gawain, aspirante a caballero de la Tabla Redonda, y encargado de eliminar, por orden real, a Morgana, hermanastra de Arturo y malvada de la película, que aspira a asesinar a su ilustre familiar para hacerse con el trono de Albión.

La búsqueda de la hechicera, su posterior ejecución, y todos los obstáculos que entre medias hay que superar, que no son pocos ni sencillos, constituye el eje en torno al que se orquesta una sinfonía casi perfecta de técnica en acción.

La gran factura del trabajo de diseño gráfico, plasmada en la resolución SVGA en 640x480 pixels –aunque realmente la ventana de acción queda limitada a poco más de 640x320, debido a la inclusión de dos franjas horizontales negras– y el increíble detalle del render, muestran al jugador unas imágenes de gran belleza y plasticidad, que llegan a embelesar.

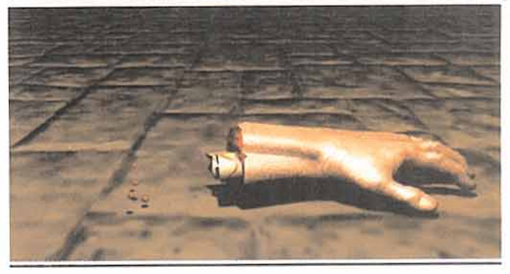














MÁS CLARO, EL AGUA

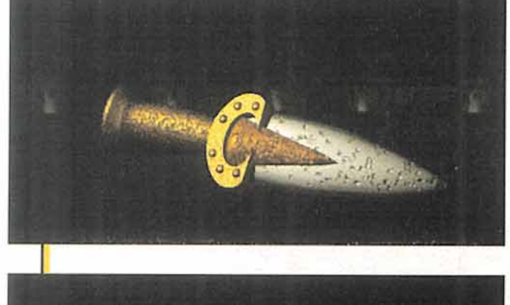
No es nuevo, eso es cierto, pero el mimo en la presentación ha llegado hasta niveles como el de los ficheros de grabación de partidas. Un menú gráfico, con seis ventanas en pantalla que se corresponden con otras tantas partidas salvadas, constituye el punto de referencia para tener perfectamente claro, de un día para otro, el punto en el que se abandonó el último juego, y hacia donde debíamos dirigir nuestros pasos a continuación. No pasa de ser un dato casi anecdótico y, repetimos, es un sistema ya utilizado –con éxito– en otros juegos.

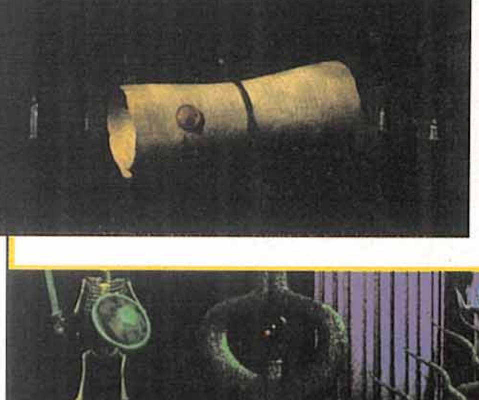
De todos modos, también es un claro ejemplo del cuidado que se ha puesto en el programa, en todos sus detalles, que no queda eclipsado ni mucho menos por pequeños defectos que, al igual que en absolutamente todos los juegos existentes, posee «Chronicles of the Sword».

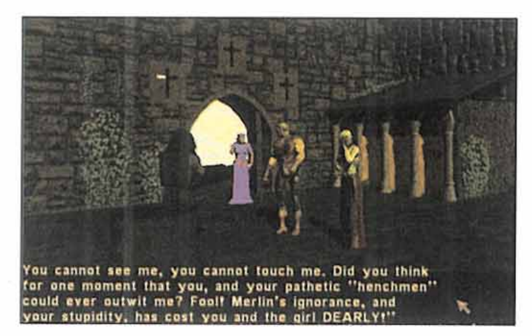
MÁS QUE SIMPLE DECORACIÓN

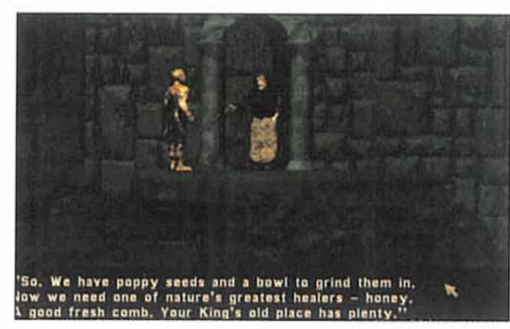
Que queda muy bonito es algo que resulta evidente. Pero más que con una intención decorativa, el que los diseñadores de «Chronicles of the Sword» se hayan preocupado de introducir un inventario tan "sofisticado", en el que al examinar cada objeto este aparece rotando sobre un fondo que representa el escenario en que aquel fue recogido, se oculta un intento de proporcionar, aunque de forma no demasiado evidente, una ayuda al jugador.
El tener, en todo momento, presente un dato que puede parecer tan superficial, puede sin embargo suponer el dar con esa idea feliz que nos saque de una situación de apuro, o superar un obstáculo concreto. Si tenemos en cuenta, además, que algunos de los objetos se usan más de una vez a lo largo del juego, al combinarlos de distintas formas con otros items, siempre resulta útil saber, en cada instante, dónde se produjo esa interacción, para recordar un propósito.
¿Sólo decorativo? Nada de eso.











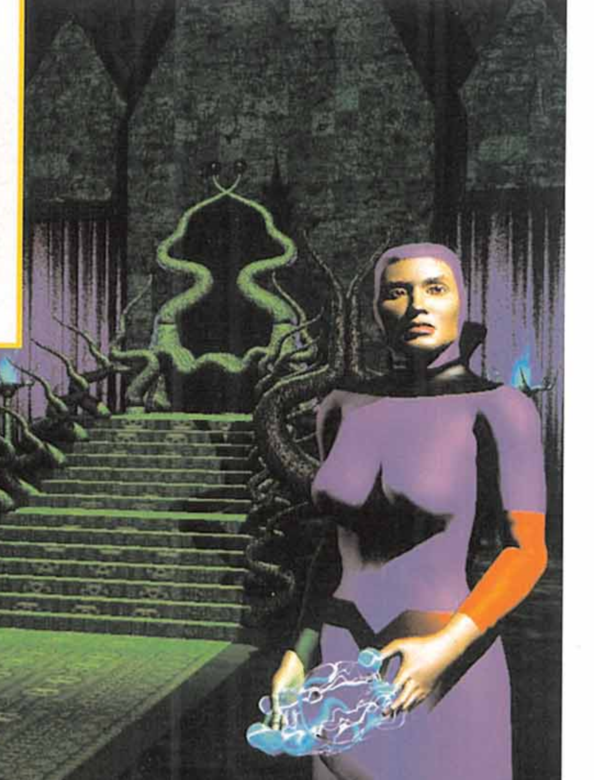
Asimismo, los sprites, modelados con gran habilidad, tan sólo sufren alguna pérdida de calidad –y no es algo generalizado– en algunos escalados del protagonista, cuando la profundidad de la perspectiva en el decorado obliga a llevar el gráfico a una distancia –virtual– amplia.
Todo el tema gráfico, globalmente, está resuelto con gran maestría, y tan sólo se deja sentir negativamente ante el dilatado tiempo de algunas cargas, pese a que no se tarda demasiado en acostumbrarse a este hecho.

LA AMBIENTACIÓN ES LA CLAVE

Pero unos buenos gráficos, y menos en el género de la aventura, hacen un buen programa. Ni siquiera un buen guión. Aunque eso es algo que sí hay que recordar que «Chronicles of the Sword» posee.
Si todo eso existe, pero fallan la acción y la jugabilidad y, sobre todo, la ambientación, sólo tendremos un frustrado intento de programación, en lugar de una buena aventura. Y ahí ha estado el gran acierto de «Chronicles of the Sword». En todo momento no hay ningún detalle que se haya descuidado, ni dejado al azar. Desde la banda sonora, hasta la oportuna intervención de determinados personajes que reaparecen una y otra vez, como elemento imprescindible del desarrollo de la aventura, toda la aventura se asienta en una sólida estructura en la que no desafina ninguna nota durante todo el concierto.
La sencillez y el intuitivo diseño del interface, contribuyen también a elevar el nivel del conjunto. Un único puntero semi inteligente, a través del cual se accede al inventario, y la automatización de la mayoría de las acciones principales, constituyen el hallazgo de Synthetic Dimensions.
Y, claro está, no podemos pasar de largo la delicada composición de todos los capítulos de la aventura. El gran mérito de «Chronicles of the Sword» consiste en que, siendo totalmente lineal, no lo parece en absoluto. El usuario tiene en todo momento, pese a las limitaciones evidentes de los objetivos concretos a alcanzar en cada instante, una amplia libertad para explorar e investigar en diversas localizaciones, lo que ayuda enormemente a situarse e ir preparando pequeñas estrategias para acciones posteriores.
Todos estos factores por separado no tienen un elevado peso específico, pero es al unirse cuando se alcanza una sinergia que redunda en beneficios claros de cara a la jugabilidad, diversión y adicción.

QUÉ SE ECHA EN FALTA

Con todo, y viendo que «Chronicles of the Sword» es una gran aventura, siempre hay algo que se echa en falta. ¿Qué puede ser en este caso? Dos aspectos, en concreto, que más que faltar, podían haberse mejorado.
El primero, más técnico –y quizá en el que seamos más puntillosos– radica en



LO BUENO: El conjunto, sin duda, aunque sea obligado destacar el diseño gráfico y el excelente guión e intensidad de la aventura.

92

LO MALO: El acceso a los datos –algo lento– y el trasiego de CDs en fases concretas de la aventura.

que las animaciones del protagonista a veces se antojan demasiado "rígidas", con poca naturalidad, pese a que es fácil darse cuenta que todo ese derroche gráfico con el render por medio, y la alta resolución, podía exigir algún pequeño sacrificio. En el conjunto del juego no influye en absoluto, ni incide negativamente en el desarrollo ni la jugabilidad, pero sí se torna como un aspecto a mejorar en próximas producciones.

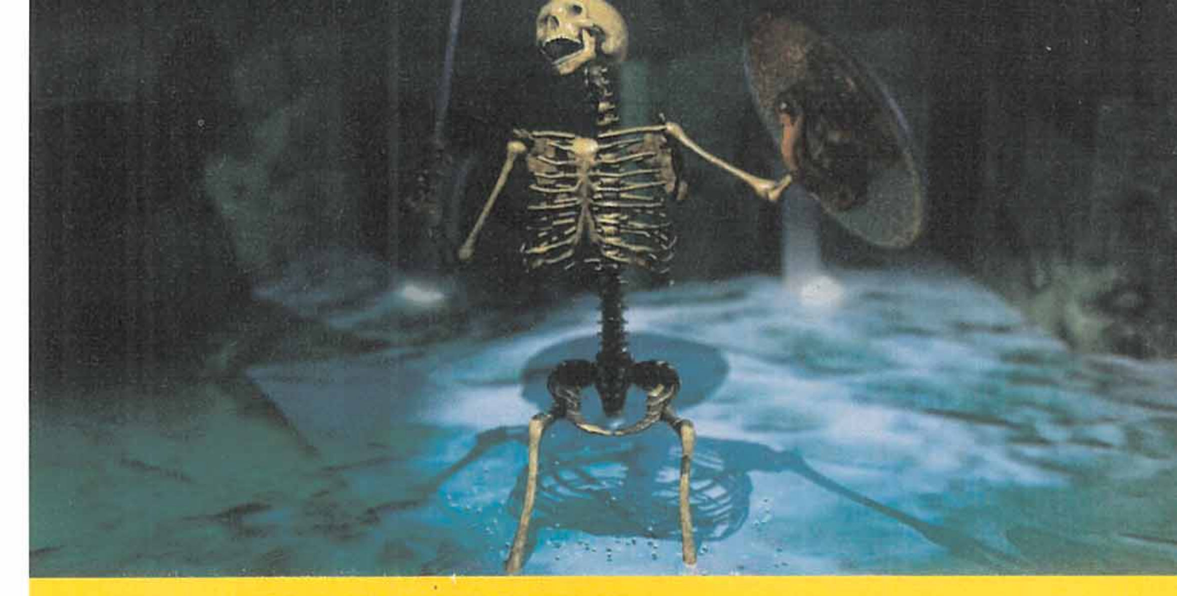
En segundo lugar hay que mencionar un detalle, aunque, ciertamente, no se puede considerar como propio y negativo del juego en sí.

Si bien «Chronicles of the Sword» resulta una aventura fascinante, como tal, sus diseñadores han cometido un pequeño error, que acaba siendo molesto. La acción se ha estructurado de tal forma que es bastante frecuente que tengamos que desplazarnos de una localización a otra algo alejada en busca de ciertos objetos para dialogar con determinados personajes, etc. Pero al introducir todo el juego en dos CDs, el juego se ha dividido, físicamente, en base a las localizaciones, no a las acciones. ¿Resultado? En determinadas fases de la aventura, es obligatorio cambiar hasta tres, cuatro o cinco veces el CD; y no hablemos ya del caso en que si por despiste o por simple estancamiento en un enigma algo complicado, intentamos explorar zonas ya conocidas, en busca de posibles objetos olvidados. Es cierto que esto sólo ocurre en fases muy concretas del juego, pero hasta que no las mismas no se hayan superado, resulta bastante pesado.

En resumen, «Chronicles of the Sword» es una muy buena, excelente, aventura de Psygnosis, que combina de forma magistral argumento, acción, técnica y diversión. Una dificultad siempre ajustada y calculada al milímetro, un altísimo nivel de jugabilidad, y una gran adicción, hacen olvidar los pocos aspectos negativos del programa, quedando en conjunto como un programa francamente a recomendar. Sin más.

F.D.L.





LOS PRIMEROS PASOS EN CAMELOT

Camelot, para cualquier caballero, no encierra ningún secreto, mas para un aspirante a tal, el llevar a cabo ciertas tareas en el castillo puede resultar bastante peliagudo. Por ello, y sin intención de "reventar" la aventura a nadie, tan sólo a modo de pequeña ayuda, aquí van algunas pistas para resolver lo que se puede considerar como el prólogo de «Chronicles of the Sword».

Nuestra primera tarea será encontrar a Merlin, que posteriormente nos encomendará varios trabajos, a modo de prueba de nuestra habilidad, además de como entrenamiento para la parte principal de la aventura.

En primer lugar, hay que tener presente que la mayoría de los personajes, hasta los aparentemente menos amistosos, pueden descubrirnos informaciones valiosísimas. Preguntad hasta que lleguen a hartarse de vosotros, y tened siempre a Wilf como importante referencia.

El segundo punto consiste en no dejar un sólo centímetro de cada localización sin explorar. Tened en cuenta que el único sistema para identificar un objeto o lugar de utilidad consiste en el cambio de color del puntero.

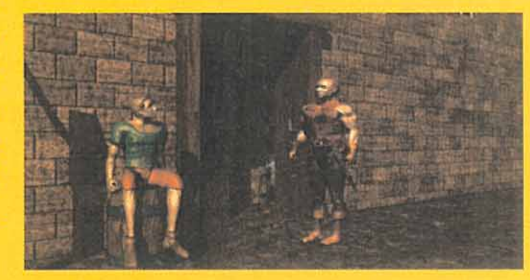
Merlin habita en la torre central del castillo, pero llegar a él no es fácil. Existe un hechizo que protege el acceso a sus aposentos, evitando la presencia de extraños no deseados. Si tenemos en cuenta que el símbolo que identifica al hechicero de Camelot es un caballito de mar, baste con decir que para anular el hechizo hay que tener a mano una buena espada y "mucha vista".

Merlin nos encargará, en primer lugar, buscar a Morgana. Para llegar hasta ella necesitaréis don de gentes, dando a algunos personajes lo que más necesiten en cada momento.

Recordad que el hecho de haber explorado un lugar no implica, necesariamente, que en situaciones más avanzadas no haya cambiado algo en el mismo, como que aparezcan objetos debajo de las mesas, por ejemplo.

Morgana es una hechicera, como Merlin, además de una experta en crear ilusiones, y se lleva a matar con Arturo. Si en vuestro camino observáis algo extraño, pensad que no siempre hay que fiarse de las apariencias, y que vuestros ojos os pueden estar engañando. Algo que los cubra evitando ciertas molestas –y falsas– visiones puede ser muy útil.

En cierto momento Morgana huirá de Camelot, y Gawain deberá partir en su busca, pero necesitará la protección de un hechizo que Merlin creará con tres ingredientes: agua del Pozo de Ginebra, la cáscara de un huevo de dragón y oro de hadas. Llevadle exactamente lo que pida en cada momento, siguiendo a pie juntillas sus instrucciones, sin contrariarle en lo más mínimo –especialmente en lo tocante a dragones, a los que adora– teniendo en cuenta tres detalles fundamentales: preguntad, incluso a personajes que no intervengan directamente, hasta la saciedad; recordad que ciertos objetos pasan de un estado de inaccesibilidad al de disponibilidad –siendo hasta imprescindibles en ocasiones– y algunos lugares ya explorados pueden deparar nuevas sorpresas; por último, sabed que si alguien os pide algo, no es sólo por capricho –al menos, en este punto de la aventura, no–. Procurad satisfacer las necesidades del prójimo –aunque sea verde y con antenas–, y sed siempre elegantemente discretos y educados.









EL CLUB DE L

AMIGOS Y AMIGAS DE EL CLUB DE LA AVENTURA: TENEMOS UN GRAVE PROBLEMA. UN MARAVILLOSO PROBLEMA, SERÍA MÁS CORRECTO DECIR, PUES SÓLO NUESTRA CONTRASTADA PROFESIONALIDAD VA A PODER SACARNOS DE ÉL. PORQUE, TRAS UN SOSO 1.995, ¿CÓMO VAMOS A DAR ABASTO ANTE LA AVALANCHA DE AVENTURAS QUE SE NOS AVECINA? IROS PREPARANDO PARA HACER HORAS EXTRAS....

La verdad es que no sé por dónde empezar. Ya el mes pasado analizamos siete u ocho aventuras que están a punto de ver la luz, si no lo han hecho ya. Muchos miembros del Club han partido hacia recónditos lugares para resolverlas, pero mis informadores desperdigados por la faz del planeta me informan que otras tantas aventuras están programadas para los próximos meses, así que no queda más remedio que acudir al pluriempleo. «Zork Nemesis», «The Riddle of Master Lu», «Orion Burger», «Gabriel Knight 2», «Torin's Passage», «Shannara» o «Chronicles of the Sword» son sólo un botón de muestra de lo que nos espera. Algunas de ellas ya han pasado por mis inquietas manos –en forma de demo, eso sí–, por lo que no soy capaz de resistirme a daros algunas pistas –también podéis encontrar las previews de alguno de ellos en este número de Micromanía–.

«Zork Nemesis», de Activision, es ya el sexto o séptimo capítulo –he perdido la cuenta– de una saga mítica cuyo primer episodio, una de las primeras aventuras conversaciones que existieron, data de 1.977. No obstante, los tiempos avanzan que es una barbaridad, y «Zork Nemesis» presenta los últimos avances tecnológicos: sonido en 3D mediante el sistema Soundelux ya utilizado en «MechWarrior 2» y «Pitfall, the Mayan Adventure», así como la tecnología Z-Vision que permite un movimiento en tiempo real de 360 grados con escenarios renderizados, en SVGA y 65.536 colores. De nuevo tendremos que visitar el imperio subterráneo de Zork, para liberar las almas de los Grandes Alquimistas, a través de 5 mundos diferentes. Fiel a la filosofía de Infocom, los puzzles son bastante enrevesados y complicados. Los programadores prometen más de 35 de ellos, y 40 horas de juego. Veremos si al final lo cumplen...

«Orion Burger», de Sanctuary Woods, creadora también de «The Riddle of Master Lu», todavía no tiene asegurado su distribuición en España, lo cual sería una lástima, ya que ambos son dos estupendos programas. Especialmente el primero, una aventura de dibujos animados al más puro estilo de «Day of the Tentacle». Atención al argumento: una multinacional alienígena del negocio de las hamburguesas, Orion Burger, ofrece a sus clientes la más amplia gama de ingredientes en sus productos, incluyendo los menudillos de varias razas que pueblan el universo. La única premisa que Orion Burger respeta al 100% es que sus ingredientes no pertenecen a ninguna especie inteligente. Los problemas empiezan cuando Zlarg y Flumix, dos avispados ejecutivos alienígenas en busca de proteinas animales, descubren un planeta llamado Tierra repleto de ellas. Un especimen al azar –Wilbur– es raptado y obligado a superar una serie de desternillantes pruebas para demostrar su inteligencia, y evitar así que su planeta sea convertido en "una doble con tomate y tentáculos de Slug".

Las animaciones son una auténtica delicia, y el control sobre el personaje principal es total, por lo que el programa realmente promete. La existencia de un interfaz clásico tranquilizará a los aventureros más conservadores.

Por último, «Chronicles of the Sword» es la mayor apuesta de Psygnosis, una aventura plagada de odios, traiciones, venganza, y unos gráficos que quitan el aliento. La historia es de sobra conocida por todos, pues nos habla de la clásica leyenda del Rey Arturo, donde la pérfida Morgana está dispuesta a acabar con su hermano, mientras la reina Ginebra y el valiente Sir Lancelot se divierten a sus espaldas. Sólo el joven caballero Gawain puede devolver el honor a su amado Rey, acabando con la diabólica bruja. El interfaz es muy intuitivo –un ojo para buscar los objetos, y unas simples pulsaciones para utilizarlos o guardarlos en el inventario–,

Nuevos Vientos

pero los cuidados acertijos, unido a algún que otro inevitable combate a espadazo limpio, pueden elevar la adicción a cotas insospechadas. Esperemos, y entonces veremos.



CAMBIO DE TURNO

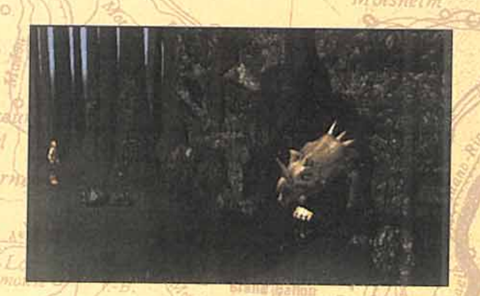


Llegó la hora de las preguntas y respuestas. Como toda paciencia tiene su recompensa, algunos aventureros podrán por fin volver al trabajo. Ese es el caso de, por ejemplo, Hasier Segura, de Manresa, que deambula por la oficina del paro de «Monkey Island» –segunda parte–, esperando a que el Club le comunique cómo hacer que el borracho de la isla Phatt se desmaye. Pues bien, Hasier, ¡se acabaron las vacaciones forzadas! Si colocas el papel de publicidad encima del cartel de "Se busca", la chica pirata será detenida y, ya en la cárcel, podrás quitarla su "casi-grog". Cuando el borracho te entregue la jarra, sustitúyelo por este sucedáneo, vaciando la jarra en la planta, y podrás ganar la apuesta con facilidad. Para recoger el mapa entre el montón de papeles, basta con que te lleves hasta allí al perro de la gobernadora. Finalmente, en el mágico «MundoDisco», no puedes volver al presente porque antes tienes que hacer un montón de cosas, como son torcer la tubería de la hermandad de ladrones, meter la rana en la boca del Rincewind borracho, cazar una mariposa y colocarla en la farola del monje, y leer el mensaje de la puerta del lavabo.

Juan Vaca, de Busturia (Vizcaya), estuvo en la tercera asamblea del Club, y oyó como hablábamos del modo "ingenio" y "puñetazos" en «Indiana Jones & the Fate of Atlantis», pero no sabe lo que es. Ésta es la razón por la que en la demo de este juego incluida en el CD dedicado a las Aventuras Gráficas que regalamos hace unos meses, aparece una escena del barco con Indy y Sofía, que tú no has visto. Voy a explicártelo detalladamente. «Indiana Jones Atlantis» está dividido en 4 partes. La primera es siempre igual, aunque la resolución de los puzzles pueda variar, y termina cuando Indy y Sofía se reúnen en el despacho del primero. En ese momento, Sofía le hace una serie de preguntas y, dependiendo de las respuestas, puedes resolver las dos siguientes partes de tres formas diferentes: o bien acompañado por Sofía, resolviendo puzzles conjuntamente; en modo "ingenio", enfrentándote en solitario a complicados problemas, o en modo "puñetazos", también en solitario, pero metiéndote en todo tipo de peleas. En todos los casos, los acertijos y los lugares son distintos, por eso no has visto la escena del barco, ya que te has terminado el juego en un solo modo. La cuarta parte, que se corresponde con la llegada a la Atlántida, es igual para todos los caminos. Sobre otros juegos que ofrezcan distintas soluciones, puedes probar con «Quest for Glory III», «The Legend of Kyrandia III», o «King's Quest VI».

Desde Zaragoza, Javier Andrés Alonso me pregunta dónde puede conseguir «Zack MacCraken», la primera aventura de Lucasfilm. Puesto que tiene casi nueve años y nunca ha sido comercializada en España, es muy difícil que la encuentres. Sé que fue publicada bajo el sello Kixx en Inglaterra, hace un año, por lo que puedes probar en alguna tienda de importación. Sobre la existencia de una versión en CD de «Indiana Jones y la Última Cruzada», efectivamente, tal como aseguras, existe, pero está en japonés y sólo funciona en una de esas extrañas consolas niponas. La versión de 256 colores, que una empresa de EE.UU. pensaba regalar a quien comprase una tarjeta de sonido Adlib, al final creo que no llegó a realizarse.

Despedimos así a Javier y saludamos a Miguel Ángel Alonso, de Gijón, un recién llegado al mundo de las aventuras gráficas, que pregunta si «Fade to Black» también lo es. Pues siento decepcionarte, pero no. Se trata de una fantástica aventura, no de un arcade –tienes que usar objetos, buscar llaves y abrir puertas–, pero no es una aventura gráfica, ya que hay que disparar para sobrevivir, y no ►







puedes hablar con los personajes. Miguel también me pide que le recomiende una aventura de las que aparecen en las listas, que no sea muy complicada, ya que le gustan facilillas. Todas ellas han sido votadas por cientos de aventureros, así que puedes probarlas sin temor a equivocarte. «Monkey Island» es una buena elección, pero tiene el peligro de que después el resto te sepan a poco. Si te inclinas por la facilidad, entonces «Full Throttle» es la más indicada, ya que las demás son bastante complicadillas. Todas están en castellano, así que no tendrás problemas. Espero que, dentro de un tiempo, nos envíes tu primera votación con tus favoritas.

Santiago Ureña, de Madrid, pregunta si los puzzles de «The Dig» son iguales a los de «The 7th Guest». Cuando hablamos de puzzles en esta sección, no se trata de puzzles en el sentido literal –juegos de mesa del estilo de los rompecabezas–, como ocurre en el título que mencionas, sino que se refieren a los problemas encadenados de las aventuras gráficas, como encontrar objetos, abrir puertas, hablar con determinados personajes escondidos, y cosas por el estilo. «The Dig» esconde decenas de puzzles de este tipo, que nada tienen que ver con «The 7th Guest», un juego de "puzzles", en el sentido literal del término: resuelve un rompecabezas, mira la secuencia de vídeo y pasa a otro juego de mesa distinto.

Sobre «Kyrandia III» puedo decirte que no está traducido, aunque, como consuelo, existen subtítulos de las voces en inglés, francés o alemán. Que nos lo expliquen los chicos de Westwood Studios, teniendo en cuenta que los anteriores capítulos sí están en castellano...

Antes de despedirme por hoy tengo una pequeña sorpresa para las decenas de aventureros que preguntan sobre un posible «Monkey Island III». Algunos, como Jon Díez, de Getxo (Vizcaya), incluso me piden una recogida de firmas para animar a LucasArts. Pues bien, gracias a la valentía de los espías del Club, alguno de los cuales ha llegado a perder las orejas por semejante indiscreción, puede comunicaros, eso sí, en bajito... ¡que LucasArts lo está reconsiderando! De hecho, se rumoreaba que estaría listo para el verano, pero al parecer se ha pospuesto hasta Navidad. Os mantendré informados....

El Gran Tarkilmar

LA OPINIÓN DE LOS EXPERTOS

Nada parece hacer claudicar el poderío de LucasArts. No importa que «Full Throttle» o «Indiana Jones Atlatis» hayan sido desbancadas de la primera posición de ambas listas: enseguida han sido relevadas por sus "hermanas" «The Dig» y «Monkey Island». Sólo «MundoDisco» y «Prisoner of Ice» parecen resistir la embestida. ¿Hasta cuando? Vosotros tenéis la última palabra...

LAS MEJORES DEL MOMENTO

The Dig
MundoDisco
Day of the Tentacle
Full Throttle
Prisoner of Ice

TOP 5

The Secret of Monkey Island
Indiana Jones Atlantis
Day of the tentacle
The Secret of Monkey Island II
Indiana Jones y la Última Cruzada

NOTA IMPORTANTE

*Para participar en esta sección tenéis que enviarnos una carta con vuestras opiniones o preguntas a la siguiente dirección: **MICROMANÍA**, C/ Ciruelos 4, San Sebastián de los Reyes, 28700 Madrid*

*No olvidéis incluir en el sobre la reseña **«EL CLUB DE LA AVENTURA»**, para que vuestras peticiones sean atendidas lo más rápidamente posible.*

CONCURSO

UEFA CHAMPIONS LEAGUE

¡No te pierdas la final en Roma de la Liga de Campeones!



Si te gusta el fútbol no dejes escapar esta oportunidad. Sorteamos 1 viaje para 2 personas a la final de la Liga de campeones en Roma el día 22 de mayo y 5 juegos de «Uefa Champions League».

Pero date prisa, contesta a las preguntas que te hacemos y envíanos tu carta lo antes posible, ya que el sorteo se realizará el 15 de mayo.

Vete preparando las maletas .... Roma te espera.

PREGUNTAS «UEFA CHAMPIONS LEAGUE»

1.- ¿Recuerdas los nombres de, al menos, 10 equipos que hayan participado en la Liga de Campeones 95-96?

2. ¿Sabrías cuáles son los 4 equipos clasificados para las semifinales?

Envíanos rápidamente tu cupón. El sorteo es el 15 de Mayo.

BASES DEL CONCURSO «UEFA CHAMPIONS LEAGUE»

1.- Podrán participar en el sorteo todos los lectores de la revista MICROMANIA que envíen el Cupón de participación a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, S.A.; Revista Micromanía; Apartado de Correos 400; 28100 Alcobendas (Madrid).
Indicando en el sobre: «CONCURSO UEFA CHAMPIONS LEAGUE».

2.- De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas, se extraerá UNA, que será ganadora de un viaje a Roma para dos personas, a presenciar la final de la Liga de Campeones el día 22 de Mayo. Se seleccionarán, otras CINCO cartas que ganarán el juego «UEFA CHAMPIONS LEAGUE». El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3.- Sólo podrán participar en el sorteo las cartas recibidas con fecha de matasellos de 25 de Abril de 1996 al 10 de Mayo de 1996.

4.- El sorteo se realizará el 15 de Mayo de 1996 y se comunicará al ganador del primer premio el mismo día telefónicamente. El resto recibirá notificación por carta.

5.- Caso de que el participante sea menor de edad, deberá contar con aprobación paterna o, en su caso, de sus tutores para participar ya que si resulta ganador del primer premio, tendría que viajar al extranjero.

6.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

7.- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: ERBE SOFTWARE Y HOBBY PRESS.





CUPÓN DE PARTICIPACIÓN «UEFA CHASMPIONS LEAGUE»

Nombre :..
Apellidos:..
Dirección :..
Localidad :..
Provincia :..
C.Postal :..
Teléfono (imprescindible) :..............................

RESPUESTAS:

1.-..
....
2.-..
....

¿Te imaginas un CD-ROM, con más de 1250 programas y utilidades para Pc, por sólo 595 Ptas.?



Hot Shareware

TODO el shareware más actual

PARALLAX/INTERPLAY
Disponible:
PC CD-ROM
En preparación:
MAC CD-ROM
ARCADE

RECOMENDADO • MICROMANÍA

LABERINTOS DE DIVERSIÓN

DESCENT II

NO DEJA DE SER SUMAMENTE EXTRAÑO QUE EN EL LAPSO DE TIEMPO QUE PARALLAX HA TARDADO EN TERMINAR «DESCENT II» TRAS LA PUBLICACIÓN DE SU PRIMERA PARTE, NINGUNA COMPAÑÍA HAYA CREADO NINGÚN CLÓNICO DEL MISMO. LO MÁS PARECIDO QUE HEMOS VISTO HA SIDO «TERMINAL VELOCITY» DE 3D REALMS, PERO NI SE APROXIMA A LA SENSACIÓN DE INMERSIÓN DE «DESCENT II». CON ESTE JUEGO, PARALLAX SE LO HA PUESTO MÁS DIFÍCIL –SI CABE– A QUIEN INTENTASE IMITARLES, SI ES QUE ALGUIEN TODAVÍA ESTABA PENSANDO EN ELLO.

Al ver «Descent» pensamos que el engine utilizado había dado de sí sino todo lo posible, sí una buena parte. Estábamos equivocados, ya que Parallax lo ha modificado para incluir en «Descent II» un buen número de innovaciones y detalles destinados a aumentar la calidad de juego en todos los equipos, a hacer la inmersión 3D todavía más excitante. Y tengo que confesar que aunque al pricipio estuvimos tentados de pensar que estábamos únicamente ante un disco de escenarios para «Descent», una visita más profunda a los corredores y galerías que el juego ofrece, nos convenció de lo contrario. La versión completa de «Descent II» ocupa un CD-ROM –tanto DOS como Windows y Win95– que almacena cuarenta niveles unidos entre sí por un argumento que se apoya en escenas cinemáticas de gran calidad. El CD sirve









también de soporte a rompedoras pistas de audio realizadas por los grupos Skinny Puppy y Type O Negative. Es indudable que el juego tiene más para ofrecernos que «Descent».

OBJETIVOS A ASUMIR

En el sistema Zeta Aquilae seis mundos nos esperan. Diferentes entornos de agua, piedra y fuego horadados por túneles que habremos de recorrer con nuestra nave PyroGX, para acabar finalmente en el corazón de la mismísima base alien.
Superada la impresión e inexperiencia que produjo en nosotros «Descent», estamos en condiciones de afrontar retos de mayor entidad. Se requieren muchos más reflejos, coordinación y rapidez de movimientos. Abstenerse pusilánimes, indecisos y todos aquellos que padezcan de claustrofobia o vértigo. El mundo interior que Parallax ha creado en este juego sólo tiene que ver con «Descent» en el nombre, ya que en calidad de realización va mucho más lejos.
Y aquí es donde debemos empezar a hablar de sensaciones, de las que despiertan los escenarios poligonales de «Descent II». A su mayor definición y resolución se une la calidad de sus texturas, y aparece en escena un nuevo ingrediente: las fuentes de luz variables, más realistas y que podemos activar y desactivar. Llama la atención la realización de los decorados en sí, más variados y con nuevos diseños que crean formas no tan cuadriculadas y someras como en «Descent», sino más agradables visualmente. Los recodos, las galerías, marchan en cualquier dirección, algunas de ellas planteando un desafío a nuestra capacidad de orientación, y las puertas secretas pueden estar situadas en cualquier sitio, activadas siempre por switches. El automapa sigue siendo 3D, ampliable y rotable, y con la localización de las partes importantes bien clara. Lo que no nos enseña es la localización de los niveles secretos, accesibles por teletransportadores, llenos de armas y trampas, y en los que no se puede salvar.
Además del reactor y las tarjetas para abrir puertas, tampoco tenemos que perder de vista los corredores que reponen energía, los generadores de robots enemigos, las prisiones donde se encuentran los rehenes que valen su peso en puntos, y los simpáticos powerups. Aparecen nuevos cañones y misiles, una linterna para ver en los corredores oscuros, un aparato que convierte energía en escudo y un propulsor que hará que la nave se mueva el doble de rápido. Por si no fuera lo suficiente rápida de por sí.

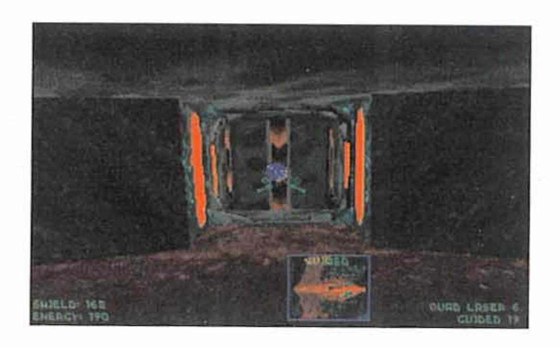
NIVEL MÁXIMO DE JUGABILIDAD

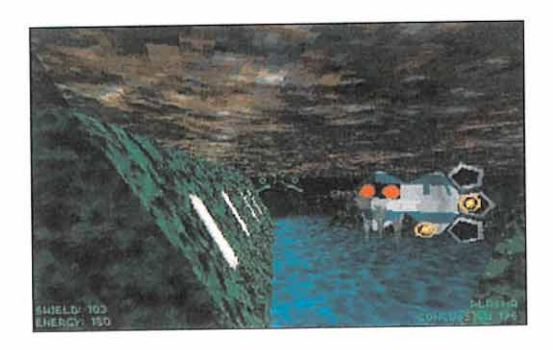
Baste con esta afirmación: «Descent» es el juego actual que conjunta mayor velocidad de acción con una manejabilidad más

ROBOTS BUENOS, MALOS Y LADRONES

Son nada menos que treinta los robots enemigos que nos harán frente en «Descent II», todos ellos dotados de una letal inteligencia e instinto asesino que les harán aparecer cuando menos lo pensemos atacándonos de manera suicida.
Sus características y efectividad son variadas, y el programa nos informará sobre las mismas al principio de la fase donde aparezcan por primera vez. De entre todos ellos, uno especialmente nocivo y molesto es el robot-ladrón, que además de rápido y escurridizo, se dedica a recoger las armas y bonus que encuentra a su paso. Sabido esto, acabar con él en cuanto lo veamos será tarea prioritaria si queremos que quede algo para nosotros.
Menos mal que el juego pone también a nuestra disposición un robot para que nos eche una mano. WingNut es el nombre de un robot-guía que, como su nombre indica, nos mostrará automáticamente el camino hasta el reactor y las tarjetas que abren las puertas. Generalmente va por libre, por lo que sólo tendremos que seguirle sin preocupaciones, ya que si nos rezagamos vendrá a buscarnos. Pero también acepta determinadas órdenes sobre lo que tiene que buscar, por lo que será útil para localizar escudos, armas o rehenes. Va equipado además con una cámara que nos permitirá prevenirnos sobre la localización de los peligros. La facilidad que ahora tendremos para encontrar las cosas equilibra la mayor letalidad de los robots enemigos.

















alta. Independientemente de que usemos el teclado o unas i-glasses, el juego se maneja a la perfección, pues aunque el número de teclas necesarias es elevado, las imprescindibles son muy pocas. El diseño del juego es tal que da al jugador todas las facilidades posibles para que sus esfuerzos sean fructíferos y no agobiantes, consiguiéndose los mejores resultados.

Así, junto a la posibilidad ya conocida de movimiento libre en cualquier dirección con giros de 360 grados, en «Descent II» se pueden habilitar opciones tales como autoalineación de la nave en los túneles, vistas de la acción con cabina o sin ella, múltiples vistas exteriores, y activación de cámaras. Con las cámaras podremos monitorizar tanto el recorrido de nuestros misiles como el del robot-guía, así como emplazarlas en cualquier punto del mapeado para vigilar una determinada zona.

LO BUENO: ***El esfuerzo hecho por Parallax por dar un gran paso adelante para innovar y superarse tras un juego tan bueno como «Descent». Todas las mejoras son prácticas, útiles y muy acertadas.***

95

LO MALO: ***El único punto gris, que no llega a negro, son las paradas que sufre la acción cuando el CD cambia de pista de audio. No obstante, no son tan frecuentes como para ser molestas.***

Las técnicas de diseño y movimiento de decorados 3D empleadas unidas a la regulación de la resolución confieren una gran velocidad al juego; pero sin restarle calidad gráfica, cuyos responsables son los algoritmos de mapeados de texturas –destacar las de los fluidos– y de sombreados empleados. Pero la fabulosa sensación de inmersión en la acción del laberinto de túneles no estaría completa sin el aspecto músical, en el que tanto efectos de sonido como banda sonora –que puede ser leída del CD– contribuyen de manera notable.

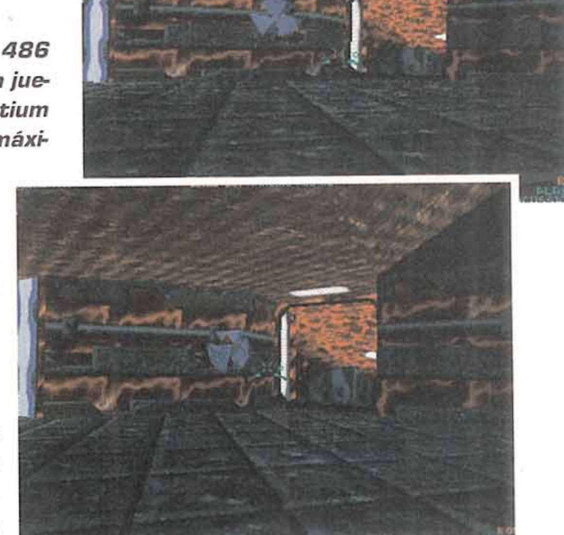
La acción, vertiginosa; la ambientación, súper conseguida; la jugabilidad, insuperable. En definitiva, un juego que deja atrás sus orígenes, abriéndose nuevos horizontes. Es la culminación de «Descent».

C.S.G.

ALGO MÁS QUE JUGAR

Aunque para jugar con «Descent II» en condiciones aceptables os bastará con un 486 DX/50 con 8 MB de RAM y una tarjeta VGA 320x200, además del CD-ROM, es un juego que en determinadas condiciones roza el campo de la realidad virtual. Con un Pentium y una SVGA ya podremos disfrutar de la resolución intermedia de 640x480, o la máxima de 800x600, cuya diferencia podéis apreciar en las imágenes. Y si además lo acompañamos con una buena tarjeta de sonido y un joystick que pase de aceptable –soporta Thrustmaster, Cyberman, Flightstick y Sidewinder, entre otros– se convertirá en nuestro juego 3D preferido. Pero si sois los afortunados poseedores de un sistema de realidad virtual como VFX-1, CyberMaxx, i-glasses o 3D Max, unido a todo lo anterior, entonces disfrutaréis de una experiencia inmersiva 3D en toda regla, lo más parecido a realidad virtual en vuestra propia casa.

¡Qué pasada!, que pensarán algunos. Pues eso no es todo, ya que «Descent II» además de soportar las tarjetas aceleradoras S3D y Diamond Stealth 3D, también tiene posibilidades multijugador tanto en red como por modem o cable serie, en las que se obtienen los mejores resultados de adicción y espectacularidad. Y también los más divertidos. Los juegos en red siguen las mismas reglas que los normales, salvo que se puede escoger el nivel y el tipo de juego: cooperativo o anarquía –humanos luchando entre sí, solos o por equipos, y con y sin robots–.



ADVANCED TACTICAL

COMO YA CONTAMOS EN LA PREVIEW DE MICROMANÍA DEL MES PASADO, «ADVANCED TACTICAL FIGHTERS» ES EL SIMULADOR DE VUELO QUE CONTINÚA LA SERIE "AIR COMBAT" DE LA CASA ELECTRONICS ARTS. LA SERIE FUE INICIADA CON «US NAVY FIGHTERS», CONTINUADA CON «US MARINE FIGHTERS», Y AHORA PRESENTA SU ÚLTIMA ENTREGA CON «ADVANCED TACTICAL FIGHTERS».

JANE'S/
ELECTRONICS ARTS
Disponible: **PC CD-ROM**
SIMULADOR DE COMBATE

En la actualidad, «ATF» es uno de los pocos simuladores de combate que reproduce aviones del futuro o de última generación con una calidad de simulación bastante alta. Su formato de sigue siendo el mismo que el de las anteriores partes de la serie: gráficos SVGA, sonido digital, y la característica más peculiar de estos programas, la ausencia de vistas del cockpit, sustituidas por la presencia de estos elementos en pequeñas ventanas repartidas por la periferia de la pantalla.

Pocas novedades presenta «ATF» con respecto a «USNF», y «USMF», y todo aquel que haya pasado un buen número de horas frente al PC con alguno de estos simuladores encontrará en «ATF» todo muy familiar y sin grandes diferencias de manejo. Sólo el aspecto gráfico y el sonido han sufrido ligeros retoques para ganar espectacularidad. Las misiones sueltas y los modos de entrenamiento, así como las pantallas de menú y configuración del juego son iguales que en los otros dos programas. Destacable es el modo de campaña, más completo. Además, tenemos la posibilidad de jugar en red hasta 8 jugadores. Esto hace de «ATF» un simulador de vuelo de última generación con un gran aliciente: las redes de comunicaciones. Si nunca habéis probado a volar en red, no sabéis lo que os estáis perdiendo, os lo recomendamos encarecidamente...

La gran novedad que presenta son los aviones que vamos a pilotar. Son aviones modernos, algunos están en vías de desarrollo o incluso sólo son prototipos en pruebas de vuelo experimental. Electronics Arts se ha servido de la información de Jane's para poder realizar la simulación de vuelo de estos aviones lo más exacta posible, aunque esta característica no está muy lograda debido a que gran parte de ls aviones, su tecnología y capacidad de combate, se mantienen en el más estricto secreto..., lógicamente.

Además de estos, «ATF» nos permite volar aviones presentes ya en los dos programas anteriores de la serie, con lo cual se convierte en uno de los simuladores más completos en cuanto a variantes de vuelo.

Otro aspecto a destacar es el excelente manual que acompaña al CD. Ya viene siendo habitual que los simuladores de vuelo ofrezcan completos y extensos manuales, donde además de dar las instrucciones básicas pertinentes para manejar el programa, nos

FIGHTERS

PILOTOS DEL SIGLO XXI

cuentan una gran cantidad de conceptos y sistemas de aviónica, técnicas y tácticas de combate y cómo sacar el mejor rendimiento a cada avión en todas las situaciones. Estos manuales son auténticos libros de escuela para llegar a ser un buen piloto, y es justo y necesario leerlos con atención si queremos llegar a dominalos hasta poder divertirnos con ellos, y no desesperarnos. Por supuesto, el manual de «ATF» entra dentro de estos súper-libros, y desde aquí recomendamos su lectura con detenimiento.

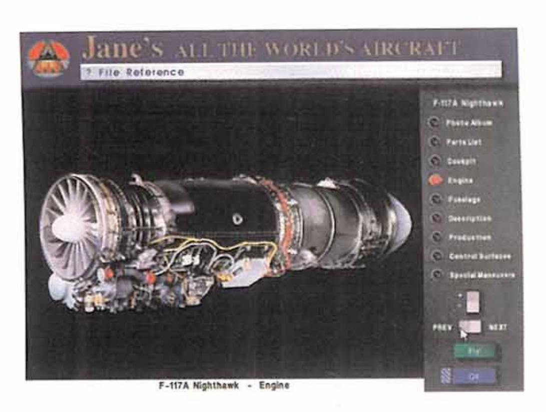
AVIONES DEL FUTURO

Los aviones nuevos que presenta «Advanced Tactical Fighters» son:

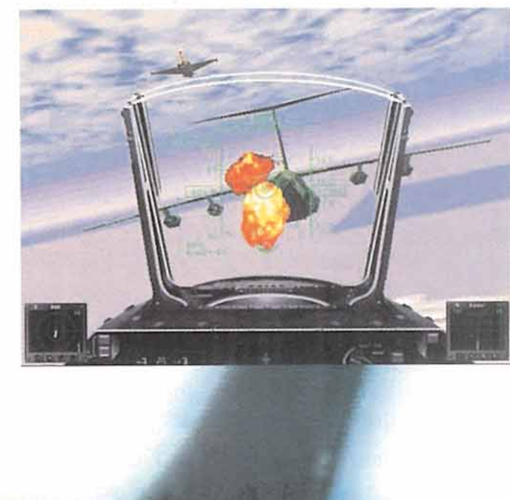
B-2A Spirit: desarrollado como bombardero de alta cota y con morfología para ser invisible al radar. No presenta planos verticales, y su estructura es de ala volante en un solo plano con el fuselaje integrado en continuidad con los planos de sustentación. Incorpora los últimos avances en tecnología de paneles y pinturas antirreflectantes para las ondas de radar, convirtiéndolo en un avión invisible, con lo cual su efecto como bombardero de alta capacidad lo convierte en una máquina devastadora. Posee alta capacidad de carga de bombas de gran peso y potencia, incluso pudiendo llevar 16 bombas de caída libre con cabeza nuclear.

Lockheed F-22 Rapier: ideado para sustituir los F-15 Eagle de las FA de los EE.UU. Los principales requerimientos para su desarrollo fueron tener características de invisibilidad y velocidad de supercrucero sin necesidad de poscombustión. El F-22 es un avión muy completo, con los últimos avances tecnológicos del campo de la aviónica aplicados en su creación. Posee una alta capacidad de maniobra incluso a altas velocidades, con sistemas de aterrizaje en cortos espacios, bodega interna para armamento, lo que le confiere una alta invisibilidad a los radares enemigos como una mayor maniobrabilidad, capacidad de alcanzar 1.5 Match sin necesidad de postcombustión, y mantener esta velocidad gracias a una generosa carga de combustible en diversos compartimentos internos. Todas estas características hacen del F-22 un digno sucesor del F-15 y un pájaro temible .

Lockheed F-117A Night Hawk: es el único avión de tipo ATF que es toda una realidad y que incluso ya ha participado en un conflicto bélico; en concreto, en la Guerra del Golfo, con un éxito increíble en todas sus misiones. Es uno de los primeros aviones de tipo "stealth", y ha demostrado que se puede ser invisible al radar y llegar a entrar en territorio enemigo sin ser detectado. En la Guerra del Golfo participaron 40 F-117 y volaron unas 1.270 misiones en total, siendo una de las bazas fundamentales de las tropas aliadas.









Su desarrollo se basó en la creación de una ala volante con múltiples planos en diversas orientaciones, de manera que las ondas de radar se reflejasen en direcciones cambiantes para diluir así el retorno y evitar ser detectado. Además, el avión está recubierto de una pintura especial antirreflectante que disminuye aun más la señal de retorno del radar. Las toberas de salida de gases están reducidas al máximo en una sola ranura por cada motor para disminuir la emisión de calor y evitar ser detectado por medidas de infrarrojos. Todo su armamento se localiza en una bodega central eliminado estructuras sobresalientes que aumentarían su respuesta a radares enemigos. Esta morfología hace del F-117 un avión difícil de volar, con una maniobrabilidad restringida y que en caso de entrar en combate cerrado con cazas tiene todas las de perder. De hecho, los pilotos del F-117 dicen que es como intentar mantener un ladrillo suspendido en el aire.
El armamento que equipa este avión hace de él una máquina destinada básicamente al bombardeo a baja escala, y sólo lleva misiles Sidewinder para ataque de aviones grandes del estilo Awacs.

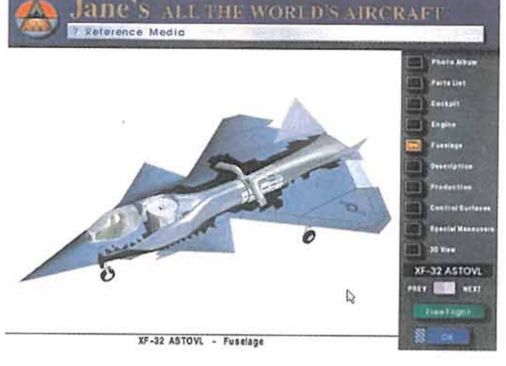
Dassault Rafale-C: diseñado por las fuerzas aéreas francesas, es el equivalente al EF2000. Su creación se abordó cuando Francia se retiró del proyecto comunitario del EF2000, de manera que Francia necesitaba un caza moderno que sustituyese a los anticuados Mirage, y que en cambio estuviese a la altura del EF2000. De hecho, el Rafale es como el Eurofighter, pero en pequeño, es decir, algo más modesto, pero con todas las características de caza comunitario. De morfología delta-canard, es un avión de una maniobrabilidad excepcional sobre una base de mínimo peso y volumen y bajo costo que permite la versionalización tanto de un avión de combate táctico –con dos tripulantes– para las fuerzas aéreas francesas, como una versión de interceptación –con un solo tripulante– para la marina francesa. Todos los sistemas de navegación del Rafale son sin digitales con pantallas multifunción, así como un radar con capacidad para fijar hasta 8 blancos simultáneamente. Su armamento es de última generación suministrado por la OTAN .

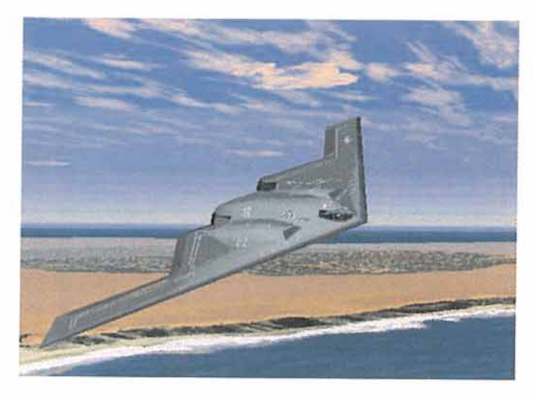
Grumman X-29: de formas espectaculares, es un prototipo con las alas montadas en ángulo invertido al final del fuselaje, y con planos canard en el extremo frontal. Esta disposición de planos da la sensación de que el avión vuela hacia atrás. La compleja geometría de las alas, combinada con las canards, hace del X-29 una máquina de una maniobrabilidad excepcional, capacidad supersónica de crucero y una estructura muy ligera. La disposición de las alas invertidas hace del X-29 un avión fácil de recuperar en caso de entrar en pérdida, lo que le confiere una mejor respuesta a bajas velocidades y una mayor maniobrabilidad con ángulos de ataque altos, en comparación con aviones de configuración alar clásica. Los ensayos que se están realizando con este avión pueden dar como resultado la pauta de diseño de los futuros aviones de combate del siglo que viene.

Rockwell/Dasa X-31A EFM: seguramente sea uno de los cazas más maniobrables que existen en la actualidad. Su alta capacidad de maniobra se basa tanto en la disposición de alas delta conjugado con planos canard, así como la vectorización de la salida de gases posterior. Esto quiere decir que la tobera del motor posee unos planos móviles que orientan la salida de gases haciendo que el avión pueda realizar virajes increíbles en cortos espacios. Además, le da la posibilidad de volar con grandes ángulos de ataque.
La secuencia cinematográfica del X-31 frente a un F-18, en actitud de combate, que incluye Jane's en su descripción, es increíble y demuestra la capacidad de giro y maniobra del X-31, cazando al F-18 con una maniobra casi inverosímil. ¡¡Merece la pena verla varias veces!!

Lockheed X-32 Astovl: Este avión aún no ha salido de los tableros de dibujo, y si lo ha hecho, nadie lo sabe a excepción de sus responsables. Es alto secreto.
Pretende sustituir al Harrier dando muchísimas más prestaciones que este último. Su principal desarrollo se basa en crear un avión de despegue-aterrizaje en vertical, en reducidos espacios y sin necesidad de una pista. Además, su diseño se hermana con otros aviones antes descritos: alas delta y planos canard. Un autentico avión del futuro.

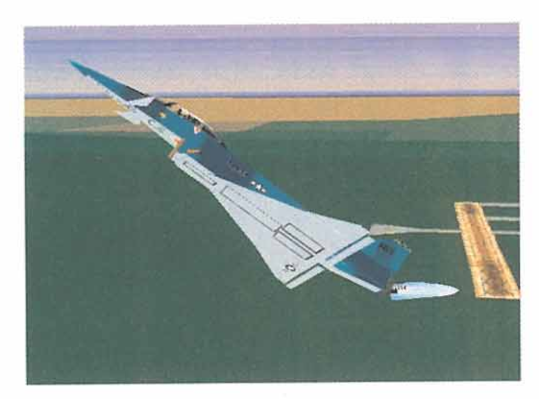


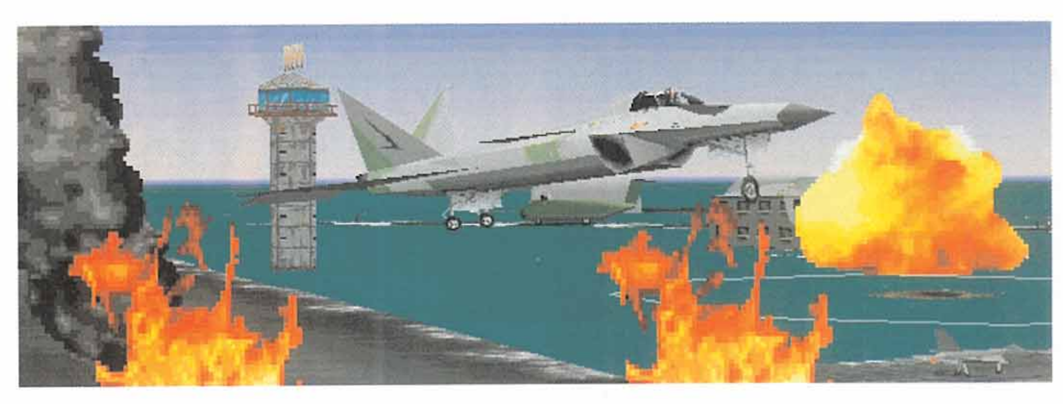




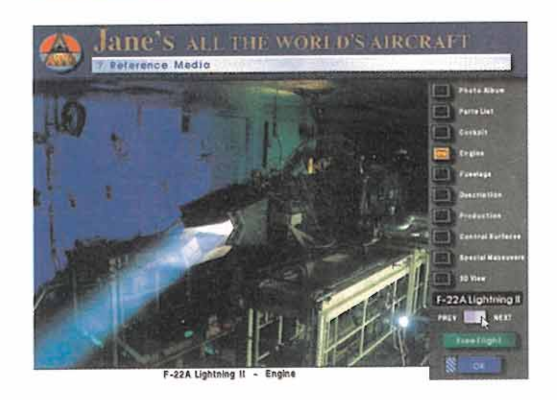
LA CAMPAÑA: ¿RUSIA O EGIPTO?

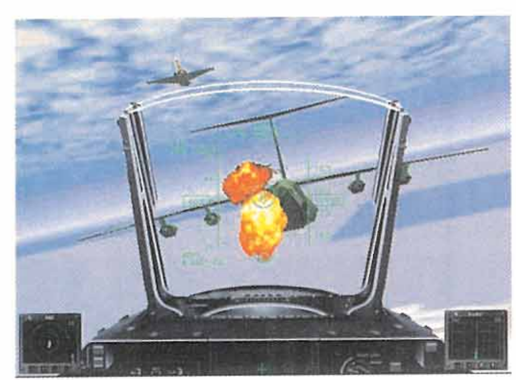
El «ATF» presenta un modo de campaña bastante completo con el aliciente de ofrecer dos terrenos de desarrollo diferentes y la posibilidad de realizar dos campañas diferentes con todas las variantes de cada territorio.











La acción en terreno ruso se desarrolla en el año 2.002. Después de la caída del imperio soviético en el año 1.991, la Confederación Rusa tuvo fuertes desgastes militares en múltiples guerras con las pequeñas repúblicas que deseaban la independencia –el caso de Chechenia es algo que tenemos muy cerca la actualidad–. Todas estas guerras legaron a debilitar tanto a las fuerzas militares rusas, que China se convirtió en una auténtica amenaza para la seguridad en el lejano oriente, teniendo intenciones de invadir el puerto de Vladivostok, y tal vez empezar por ahí hasta hacerse con gran parte del territorio ruso. Ante esta situación, los EE.UU. deciden enviar fuerzas marítimas y aéreas para controlar la zona y asegurar una estabilidad hasta ahora puesta en duda.

En esta campaña nuestra misión será velar por la seguridad de la zona marítima del mar de Japón y parar a los chinos los pies en caso de que decidan entrar en territorio ruso.

En Egipto, como en casi todos los países del Islam, los fundamentalistas son la china en el zapato del gobierno, alterando la seguridad nacional con violentos atentados y, en consecuencia, afectando a todas las facetas económicas del país.

La acción se desarrolla a mediados del año 1.998 con la amenaza de grupos fundamentalistas fuertemente armados sobre el actual gobierno de Egipto. Algunos países de la OTAN ofrecen a Egipto la posibilidad de ayuda para acabar con los grupos radicales, que cada vez son más fuertes, y se espera que la Unión Europea siga la iniciativa tomada por estos países. El temor de estos aliados es que Egipto posee por entonces un vasto arsenal militar que podría caer en manos de estos terroristas y poner en peligro el orden en el cercano oriente, ya de por sí algo inestable por todos los acontecimientos históricos de la zona.

En esta campaña, nuestro papel será volar una secuencia de misiones con diversos aviones, según sus características más apropiadas, y conseguir así reducir a los fundamentalistas.

El modo de campaña de «ATF» es bastante completo, ofreciendo la posibilidad de elegir un piloto y asignarle nuestro nombre, para volar con él todas las misiones posibles. Además, contaremos con un completo resumen de la misión y un detallado mapa para no perder el hilo de la campaña ni de la misión en concreto. Un detalle es que podremos alterar los puntos de destino de las misiones a nuestra conveniencia, con lo cual nuestra participación en la guerra será más intensa y de carácter táctico. Por supuesto, podremos elegir el avión que consideremos adecuado y que esté disponible, pues no siempre están los que queremos, ya que el juego contempla tiempos de reparación y unidades limitadas de cada pájaro. Así que no podremos tomarnos las misiones a la ligera, sino muy en serio, y cuidar los aviones todo lo posible, pues de ello dependerá nuestro éxito en la guerra.

UNA SAGA MUY COMPLETA

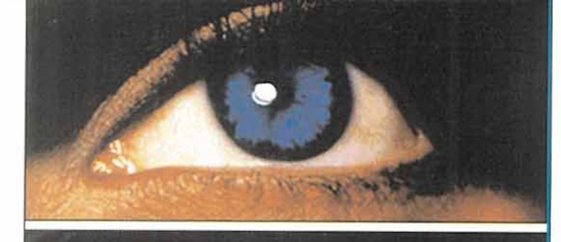
«Advanced Tactical Fighters» hace que la serie de simuladores de combate de Electronics Arts se complete con un aspecto hasta ahora casi sin tocar, como son los aviones experimentales –aunque cada vez más de moda–. De todas formas, el juego deja que desear en lo respecto a la calidad de la simulación, y para los puristas y pilotos curtidos en mil combates se nos queda algo corto. No tenéis más que daros un paseo por el foro de pilotos del servidor de Compuserve para ver que los aficionados a los simuladores de vuelo han encontrado unos cuantos defectos de simulación, que si bien para un novato pasan totalmente inadvertidos, para un veterano son errores que le hieren en lo más hondo, sobre todo teniendo instalados en el disco duro los simuladores reyes del circuito. Si Electronics Arts ha creado un simulador de vuelo para competir con los más fuertes, definitivamente se ha quedado corto; ahora bien, si lo único que quería era aumentar la oferta de estos programas y hacer pasar horas de diversiónn seguramente lo ha conseguido.

G. "SHARKY" C.

***LO BUENO:** Los gráficos y sonidos que mejoran a los de «USNF», que ya de por sí eran buenos. La posibilidad de volar en múltiples aviones, tanto modernos como actuales. La opción de jugar en red hasta 8 ordenadores distintos.*

84

***LO MALO:** La escasa calidad en la simulación del vuelo, así como la reproducción errónea de los cockpit en algunos aviones. La ausencia de paneles de mando, y su representación en ventanas estilo Windows: eso no es pilotar. En algunos aspectos, el programa se queda anticuado.*







DREAMFORGE/CAPSTONE
Disponible: **PC CD-ROM**
AVENTURA

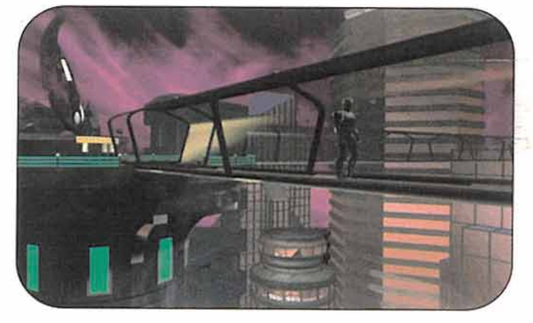




CHRONOMASTER

TERRY PRATCHETT, WILLIAM SHATTNER, TERRY BROOKS, Y ROGER ZELAZNY. CADA VEZ SON MÁS LOS AUTORES DE RENOMBRE QUE CREAN HISTORIAS DE AVENTURAS PARA EL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS.
EN ESTA OCASIÓN LE TOCA EL TURNO A ROGER ZELAZNY, Y A «CHRONOMASTER», DE LA MANO DE CAPSTONE, QUE HA PLASMADO SU OBRA EN UNA FANTÁSTICA AVENTURA AMBIENTADA EN EL FUTURO CON EL TIEMPO COMO PROTAGONISTA –Y NOSOTROS, CLARO–.

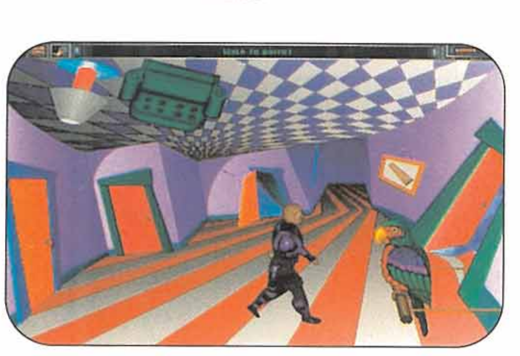




Y aunque Roger Zelazny no sea muy conocido en nuestro país, es un autor muy reconocido por sus novelas de ciencia-ficción, lo que le ha merecido varios premios Hugo y Nébula, y el reconocimiento a su labor colocándole en un puesto preponderante en ese género literario. Por el momento, y con semejantes preliminares, no hay por qué preocuparse del argumento creado por Zelazny con la colaboración de Jane Lindskold, por lo que pasamos a ver a lo que en Capstone han hecho con él.
La historia cuenta que en el futuro los mundos surgirán de la mente de diseñadores repartidos por toda la galaxia: los creadores de universos.
Nosotros adoptaremos el papel de uno de ellos, Rene Korda, para investigar qué o quién se está dedicando a destruir mundos a diestro y siniestro. Nos embarcaremos en un recorrido por un universo de mundos futuristas y sorprendentes, donde la magia, la tecnificación y la fantasía se confunden dándoles razón de ser, con una naturalidad y realización tan perfecta como si de nuestro mundo real se tratase.

ESPÍRITU AVENTURERO

Capstone ha sabido plasmar en bits con habilidad una historia tan delicada y difícil de recrear, y ha conseguido una aventura extensa y entretenida, donde los acontecimientos y acciones siguen una lógica aplastante dentro de entornos próximos al absurdo. Pero eso sí, muy verosímiles.
El desarrollo de «Chronomaster» es el estándar de las aventuras: manejo del personaje por una serie de decorados planos con perspectiva en los que podrá llevar a cabo acciones para conseguir su objetivo final: restablecer la justicia en el universo. Las acciones también son las típicas: mirar, coger, usar, empujar y abrir objetos, además de poder hablar con personajes. Pero nuestro héroe también tiene otras características







El guardián de los mundos

intrínsecas dadas por el tiempo en el que vive. Un transmisor para hablar con la computadora, un indicador de dirección para encontrar la llave de cada mundo, cápsulas para embotellar tiempo y usarlas en los mundos donde no pasa el mismo, y una herramienta multiusos, algo así como una navaja del ejército suizo, que sirve para todo.

La barra de menú que incluye inventario y controles puede estar presente u ocultarse para tener una visión completa de la pantalla de juego. De todas formas, el acceso a las distintas acciones se realiza cíclicamente con pulsaciones de ratón. El interface usado no es de los más evolucionados y simples, pero es sumamente completo y nos da bastante libertad de movimientos. Las ayudas hacen que el uso de los dispositivos más ingeniosos y fantásticos sea intuitivo y lógico. Todo esto cuando estemos en tierra firme, ya que para desplazarnos entre planetas usaremos nuestra nave.

MAS ALLÁ DE LA IMAGINACIÓN

Pasar lo imaginado a la realidad es tarea de Capstone y, como comentábamos antes, lo

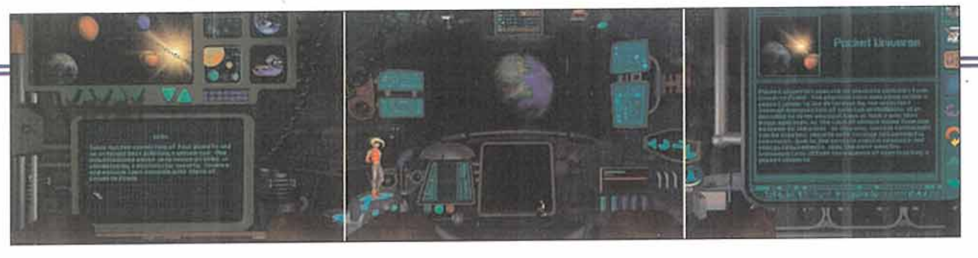


han hecho bastante bien. Han sabido plasmar en gráficos toda la fantasía imaginaria de los mundos de Zelazny. Han realizado los escenarios en SVGA con gran lujo de detalles y render consiguiendo un aspecto bastante realista. Si a eso le sumamos la perfecta noción de la perspectiva empleada y la precisión y suavidad de los movimientos de nuestro personaje, estamos frente a una de las aventuras gráficas mejor ambientadas del momento. Tampoco encontramos pegas en el apartado sonoro, con especial mención a las voces muchas personas encabezadas por Ron Perlman, Brent Spinner y Lolita Davidovich en los papeles principales. Además de las voces, y con un objetivo más práctico, también hay subtítulos, aunque desafortunadamente, ambos están en inglés, y sólo el manual ha sido traducido.

La excelente ambientación continúa con las escenas cinemáticas –pero nada de vídeo–, muy frecuentes en las transiciones entre planetas y al llevar a cabo con éxito acciones.La continuidad del mismo es asombrosa, lo que junto al cómo- do interfaz lo hacen muy jugable, obteniéndose resultados óptimos de velocidad en un DX2.

La dificultad no es muy grande, aunque hay algún que otro puzzle que nos traerá por la calle de la amargura y ciertos aspectos del juego que no llegaremos a coger del todo. Pero fijándose lo mínimo en las pistas y conversaciones saldremos adelante, pues el juego en conjunto es muy compresible. Con todo lo dicho, esperamos que os hayáis dado cuenta de que «Chronomaster» es una aventura a tener en cuenta, aunque, eso sí, con el diccionario de inglés a mano.

C.S.G.



MUCHO MÁS QUE UNA NAVE

Jester es el nombre de la nave que nos llevará de un planeta a otro en «Chronomaster» depositándonos en distintas localizaciones de los mismos. Pero también es el nombre de la computadora de a bordo de dicha nave, protagonista secundario del juego a través de los consejos y ayudas que nos dará en todo momento. Aunque esas dos no son las únicas funciones de nuestra nave. Cuando estemos en ella podremos contactar por videoteléfono con los más diversos personajes sitos en distintos puntos de la galaxia, y echar un vistazo a la base de datos que se engrosará a medida que avancemos en la aventura y hagamos nuevos descubrimientos. Los archivos de esa base de datos contienen términos organizados de manera alfabética, pero también fichas personales de los seres con que nos relacionemos, y una lista de los objetos que consigamos en los mundos que visitemos. Con una nave así de bien equipada, ¿quién necesita nada más para afrontar cualquier aventura?

***LO BUENO:* La ambientación conseguida, que se traduce en escenarios pletóricos de riqueza gráfica y detalle, que dan vida a una historia que cautiva al jugador.**

87

***LO MALO:* Qué duda cabe que el idioma es una barrera importante para que los usuarios se acerquen de manera masiva a un juego brillante en todos los aspectos.**

SANCTUARY WOODS
Disponible: **PC CD-ROM**
AVENTURA

THE RIDDLE OF MASTER LU

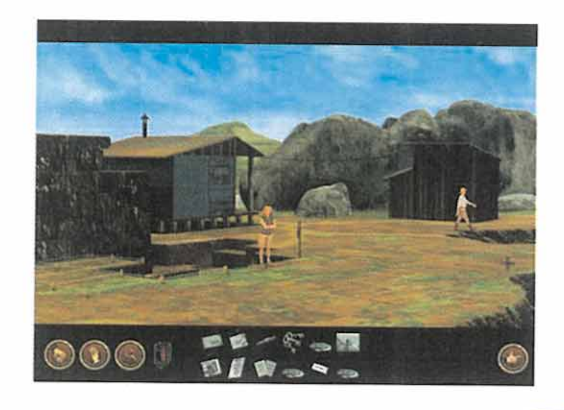
ASÍ ES LA VIDA; VER PARA CREER, QUE UNA AVENTURA GRÁFICA DE CALIDAD, ADICTIVA Y CON UNA PUESTA EN ESCENA TÉCNICA BRILLANTE NO SEA RESPONSABILIDAD DE LUCAS, INFOGRAMES U OTRA COMPAÑÍA DE IGUAL RENOMBRE EN EL GÉNERO. PUES ASÍ OCURRE CON «THE RIDDLE OF MASTER LU», OBRA DE SANCTUARY WOODS, QUE HA REALIZADO INCURSIONES DE DESIGUAL ÉXITO CON AVENTURAS PARA WINDOWS CON SU SAGA «THE JOURNEYMAN PROJECT», Y QUE, AHORA QUE TODO EL MUNDO LAS HACE PARA WINDOWS 95, SE SACA DE LA MANGA UNA QUE SERÁ DE LAS MEJORES DE ESTE AÑO PARA DOS.

JUGAR PARA CREER

Eso de "una de las mejores" es una verdad a medias, porque aunque «The Riddle of Master Lu» aparezca ahora en nuestro país, doblada y traducida al castellano, hace ya casi un año largo que el juego lleva vendiéndose en el mercado anglosajón. Las causas del retraso las podéis buscar vosotros mismos –y sacar vuestras propias conclusiones– en el reportaje que incluimos en este mismo número sobre los juegos que aparecen tras largos meses de espera o que nunca lo hacen..
Volviendo al juego de Sanctuary Woods, éste puede ser catalogado con facilidad como una aventura gráfica típica, con un desarrollo y realización acordes con los tiempos que corren. Decorados renderizados, digitalizaciones de vídeo de los personajes, diálogos hablados, y fabulosos efectos especiales; pero todo ello conjuntado y presentado con un grado de integración y armonía que otros muchos quisieran para sí. A Sanctuary Woods no le ha hecho falta recurrir a Windows para lograr un vídeo fluido y de calidad, dentro de un entorno de juego potente y con gran resolución gráfica. Puede ser un síntoma seguro de lo bueno que esta compañía puede ofrecernos en el futuro.

NO ES UN CUENTO CHINO

La aventura está ambientada en los años treinta, en los albores de la Guerra Mundial. Los acontecimientos de esta época turbulenta empapan la acción dotándola de sabor mezcla de película de cine negro y cómic de Tintin, convirtiéndose en un personaje protagonista más. El principal de todos ellos es el aventurero Robert Ripley, además coleccionista de objetos raros que van a parar a un museo que regenta en Nueva York, y que tiene el nombre de "Ripley's puedes creerlo o no". Nuestro papel como Ripley en la aventura va a consistir en encontrar un talismán increíblemente poderoso perteneciente al primer emperador de China, para evitar que caiga en manos poco escrupulosas. Junto a nuestra compañera emprenderemos una carrera contra reloj en busca del artefacto. El juego ofrece toda la variedad de exploración de una buena aventura, pero con un reducido número de acciones en un interface simple. El cursor es de esos que cambian de acción según lo posemos sobre un objeto que puede ser examinado sobre un personaje con el que hablar, o sobre una puerta por la que entrar. Con un click en el menú de la parte inferior de la pantalla –o con la tecla correspondiente– el cursor se transforma para coger objetos o realizar acciones. Cada







vez que cogemos un objeto o lo examinamos en el inventario, se magnifica para que tengamos un mejor detalle del mismo. En inventario se representa por un baúl de capacidad ilimitada en el que podemos combinar objetos y en el que tenemos nuestra foto, dinero y un diario en el que se anotarán automáticamente los detalles y sus enigmas.

INCREÍBLE, PERO CIERTO

«The Riddle of Master Lu» es un juego largo, tanto por sus más de 200 localizaciones como por su dificultad. Hay enigmas, pero la mayoría no son especialmente complicados; pero, sí lo son las combinaciones de objetos que hay que realizar en determinadas partes del juego. Cuando lleguéis a cierto laboratorio, sabréis a qué me refiero. Para más inri, nuestro héroe puede fallecer en el intento, aunque para alivio, cuando esto suceda, el juego nos resucitará en el momento previo al paso fatal, aunque tampoco estará de más ir salvando de vez en cuando.

Prácticamente todo lo que hay en los decorados es examinable. Y debe serlo.

Algunos objetos raros que debéis recoger están diabólicamente bien escondidos en los decorados. No dejéis de mirar y de intentar coger todo lo que veáis, por dos razones. Una, porque el juego está trazado con muy buen gusto y tiene destellos de buen humor que deben ser disfrutados. Y dos, porque hasta en los menores detalles y en las conversaciones que parecen más intrascendentes se ocultan importantes pistas.

Es de esos juegos en que al final puede hacerte falta un objeto que viste al principio, y que puedes volver a buscar, con los consiguientes rodeos que eso supone.

Afortunadamente, algunas situaciones tienen más de una solución; pero desgraciadamente las conversaciones también, por lo que los personajes reaccionarán según lo que les contemos o preguntemos.

El mínimo calificativo que le podemos colgar es el de sorprendente. Tanto por su argumento y temática, como por su gran calidad de realización. Y sobre todo de lo fácil, cómodo y entretenido que resulta de jugar. Acabarlo es otro cantar.

C.S.G.

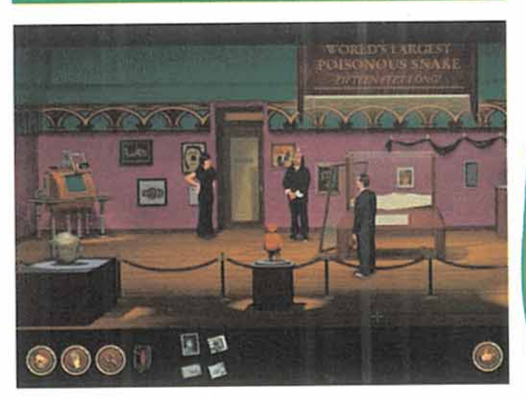




LO BUENO: ***La perfecta integración del vídeo de los personajes en los decorados 3D renderizados y amenizados con una agradable banda sonora. El cómodo interfaz de manejo.***

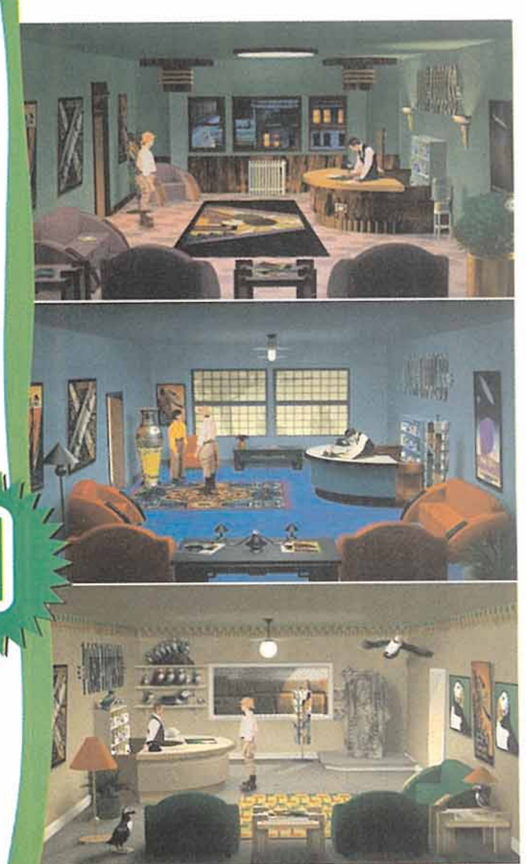
90

LO MALO: ***Lo escondidos que están algunos objetos en los decorados, obligándonos a tantear por los mismos si queremos encontrarlos. El elevado nivel de dicultad en alguna situación.***



SALTOS POR EL MUNDO

Desde «Indiana Jones y la Última Cruzada» muchas aventuras gráficas ambientadas en el mundo real se han desarrollado en distintos puntos del globo, entre los que nos movemos con toda la facilidad que la fantasía informática nos permite. En «The Riddle of Master Lu» pasa algo similar, donde nuestras peripecias nos hacen visitar distintos lugares del mundo: Peiping en China, Danzig en la Alemania del año 1.936, Sikkim en Nepal, y la isla de Pascua y las ruinas de Mocha Moche a las que accederemos desde Perú. La primera visita obligada de cada país será a la aduana, importante lugar del juego, ya que en ella conseguiremos información sobre asuntos locales, y podremos cambiar nuestros dólares por moneda del país en cuestión –importante detalle, por cierto–. También será el lugar donde recibiremos telegramas y cartas con noticias importantes para nuestra misión, y donde dejaremos los paquetes de rarezas con destino al museo de nuestra ciudad de partida. Como podéis comprobar, la aduana nos prestará unos servicios inestimables, tanto que incluso alguna esconde pistas claves para terminar el juego.



READYSOFT/EMPIRE
Disponible: **PC CD-ROM**
ARCADE

BRAINDEAD 13

SE HA HECHO DE ROGAR, PERO, FINALMENTE, «BRAINDEAD 13», EL MÁS AMBICIOSO PROYECTO DE READYSOFT, HA VISTO LA LUZ. HAN PASADO MUCHOS MESES DESDE QUE COMENZÓ A CIRCULAR LA PRIMERA "BETA" DEL JUEGO, EN LA QUE YA SE APRECIABA EL ENORME ESFUERZO QUE ESTABA SUPONIENDO SU REALIZACIÓN, PROBADO CON EL ENORME LAPSO QUE HA TARDADO EN LLEGAR LA VERSIÓN DEFINITIVA.
TODO ESTO QUEDA, SIN EMBARGO, OLVIDADO CON SÓLO CONTEMPLAR LOS PRIMEROS SEGUNDOS DEL PROGRAMA. LOS AFICIONADOS A LAS PELÍCULAS DE DIBUJOS ANIMADOS DISFRUTARÁN DE LO LINDO CON EL QUE YA SE PUEDE CONSIDERAR EL MÁXIMO EXPONENTE EN UN GÉNERO QUE NACIÓ CON «DRAGON'S LAIR». UN JUEGO CON EL QUE READYSOFT HA PUESTO EL LISTÓN MUY ALTO.

RECOMENDADO • RECOMENDADO • MICRO manía









Una vieja máxima afirma que aquel alumno que nunca llegue a superar a su maestro, nada será en la vida. No en la vida, pero sí en el software, ReadySoft nos trae al alumno más aventajado de «Dragon's Lair», al que no sólo supera, sino que deja atrás a gran distancia.
¿Es «Braindead 13» tan rematadamente bueno como estamos sugiriendo? Fácil pregunta y más simple respuesta. Sí.
Si bien es cierto que el particular subgénero de arcade/aventura que representan los juegos basados exclusivamente en dibujos animados no encierra demasiados misterios en cuanto a su potencial de jugabilidad –la mecánica sigue siendo la de siempre, esto es, escoger la dirección adecuada en el momento adecuado, y utilizar ciertas teclas en el instante preciso–, sí se puede decir que «Braindead 13» va más allá de todo lo que dan de sí los ejemplos disponibles hoy día en el mercado.

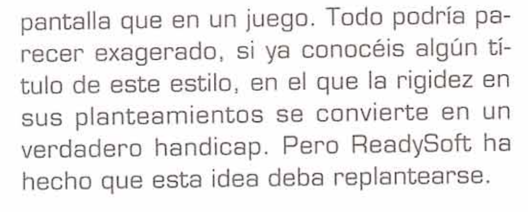
PURO CINE DE ANIMACIÓN

Huelga decir que «Braindead 13» es más una película que cualquier otra cosa. Sin embargo, hay películas y películas. Y lo mejor del último juego de ReadySoft es que, a diferencia de otros títulos, se ha enfocado desde el principio como un verdadero largometraje en su producción.
Un larguísimo staff de animadores, casi medio centenar, se han encargado de plasmar en espectaculares imágenes el alocado y divertidísimo guión de «Braindead 13». Un guión que, por primera vez en el curriculum de la compañía, no se debe a una adaptación de las populares recreativas basadas en la obra de Don Bluth, sino que se ha escrito expresamente para el ordenador como único soporte.
Quizás ésta, además de la lógica complicación técnica que este tipo de programas encierra, y amén del doblaje –¡íntegro!– de los diálogos a nuestro idioma, ha sido la razón que ha supuesto el retraso que ha sufrido el juego en su lanzamiento, previsto inicialmente para varios meses atrás.
La curiosa y fantástica personalidad que posee cada una de las criaturas que aparecen durante el desarrollo del juego, la brutal calidad de gráficos y animaciones, la excepcional banda sonora, el magnífico doblaje..., todo hace pensar en «Braindead 13» más como un proyecto para la gran

ADIÓS, DIRK







pantalla que en un juego. Todo podría parecer exagerado, si ya conocéis algún título de este estilo, en el que la rigidez en sus planteamientos se convierte en un verdadero handicap. Pero ReadySoft ha hecho que esta idea deba replantearse.

LIBERTAD TOTAL

Lo más importante de «Braindead 13» radica en que, a diferencia de juegos como «Dragon's Lair» o «Space Ace», posee un espíritu de verdadera aventura. La linealidad se ha eliminado casi por completo, y es factible circular por todo el extenso mapeado recorriendo cualquier zona una y otra vez –siempre que no caigamos en alguna trampa mortal, claro–. En programas como los antes mencionados, era obligado superar las distintas fases una detrás de otra, sin posibilidad de vuelta atrás. «Braindead 13» gana así enteros en la jugabilidad que ya no depende sólo –aunque bien es cierto que eso nunca acabará de eliminarse– del factor suerte a la hora de decidir un movimiento o acción, en el momento justo.

Si a la calidad técnica sumamos este importantísimo factor, quedará más claro que «BD 13» no es tan sólo "un juego de dibujos", sino el mejor en su género.

Ahora, sólo queda esperar a ver si ReadySoft es capaz de superarse a sí misma con un proyecto aún mejor, aunque esperamos que no tarde tanto tiempo en aparecer como «Braindead 13».

F.D.L.

***LO BUENO:** Excelente nivel de jugabilidad, gran calidad en animaciones y gráficos, y un estupendo doblaje al castellano.*

91

***LO MALO:** ¿Un juego para minorías? Al menos, sí para un sector muy concreto de público.*



UN HÉROE DE NUEVO CUÑO

Primero fue Dirk, después Ace, ahora llega Lance –con el amigo Fritz, claro–..., ¿quién será el siguiente héroe?

Después de conocer a caballeros medievales y guerrilleros galácticos resulta hasta un poco extraño que el personaje principal de «Braindead 13» sea un tipo de lo más normal –bueno, dentro de lo que cabe–. Pero si algo ha caracterizado a los personajes de los programas de ReadySoft –aunque en el caso de «Dragon's Lair» y «Space Ace» el mérito hay que atribuírselo a Don Bluth– es su personalidad.

Dirk no es sólo un dibujo animado, sino que ha entrado a formar parte de la historia del videojuego por derecho propio. Y si, claro está, los "buenos" de las películas de ReadySoft han marcado un estilo, no es menos cierto que también se lo deben en gran parte al diseño de los, siempre malvados y temibles, enemigos. Singe y Borf, los predecesores de Fritz y el doctor Nero Neurosis, junto a los miles de extravagantes personajes que han aparecido en todos estos programas, no han venido sino a demostrar que con una idea de lo más sencillo, y una imaginación desbordante, es posible crear auténticas leyendas del software. Ahora sólo queda por ver si el público responderá a las expectativas de «Braindead 13», y si ReadySoft será capaz de superar el listón que ha colocado en un altísimo nivel.

MaNiaCoS del CaLaBoZo

DICEN QUE HASTA EL CUARENTA DE MAYO NO TE QUITES EL SAYO; YO VOY A HACER MI PROPIA ADAPTACIÓN DE TAN OÍDO DICHO: HASTA EL QUINIENTOS DE MAYO NO APAGUES EL "ORDENADOR". A MENOS QUE SEAS CAPAZ DE DERROTAR EN TAN ESCASO PLAZO A TODOS LOS MALOS QUE ESTÁN ESPERANDO SU AZOTAINA... Y MÁS ESTRENANDO MAZMORRA. TODO UN LUJO.

Como es obligado, empecemos haciendo un repaso de los escenarios en que se esconden los susodichos. Y seguro que sabéis el número de JDRs que voy a enumerar seguidamente. No, hombre, no son cuarenta: sólo cinco..., pero buenos cinco. Ahí van: «Anvil of Dawn», «Stone Keep», «Dungeon Master II», «Entomorph» y «Thunderscape».

¿Que con cuál me quedo? Pero, ¿por qué he de elegir? Venga, a por los cinco. Y si hubiera alguno que se terminara los cinco antes del citado quinientos de mayo, puede volver la vista atrás y repescar «Lands of Lore», o cualquiera de las sagas «Ultima» y «Might and Magic» –aunque con la nueva mazmorra cualquiera sabe–.

Si opta por mirar al futuro, el panorama no parece alentador, aunque está iluminado por las promesas de «Lands of Lore II» y «Ultima IX». De ambos estoy deseando poder ser más concreto. Finalmente, si vuelve la mirada al extranjero, allende nuestras fronteras, tal vez llegue a vislumbrar la segunda parte de «Elder Scrolls» o la tercera de «Realms of Arkania», ninguna de cuyas partes anteriores ha conocido nuestra España querida.

En fin, vamos a lo de hoy. Y empezaremos haciendo un análisis del equipo de aventureros que nos acompaña en nuestras aventuras, con las distintas posibilidades que se nos suelen ofrecer.

LA FORMACIÓN DEL EQUIPO DE AVENTUREROS

El aspecto que nos ocupa es imprescindible en todo JDR. Buena perogrullada, ¿eh? Es este equipo, sea mono o multicarácter, en el que nos encarnamos para llevar a cabo nuestra exploración; es nuestro "alter-ego" construido con bits. Las acciones que queramos realizar han de pasar forzosamente por sus manos, y con mayor o menor docilidad serán ejecutadas.

Clásicamente, los JDRs contaban, efectivamente, con un equipo de aventureros. Cada uno de ellos tenía unas habilidades especiales, que les hacían especialmente aptos para determinadas acciones. Esto dotaba de gran riqueza al juego, siendo uno de los grandes puntos de diferencia respecto a otros géneros de juego, como las aventuras. El control sobre cada uno de los personajes era absoluto. Así pues, se podía ver al equipo como un solo jugador –el humano detrás de ellos– con cuatro, seis o más aspectos, según el número de miembros del equipo. Tales personajes eran generados al comienzo de la historia y crecían con la misma.

Una primera variación a esta concepción, digamos estática, consiste en la posibilidad de encontrar NPCs, personajes, que estén dispuestos a unirse a la cuadrilla de aventureros. Así pues, la composición del equipo variará durante la aventura.

Pero también aquí se abre una gama de posibilidades. Lo normal es que el personaje incorporado quede bajo el mando absoluto del jugador. Y así ocurre en «Might and Magic» o «Bard's Tale». En ambos JDRs los caracteres que se incorporan al equipo quedan asimilados a los creados: no tienen capacidad independiente de decisión y harán sólo lo que les mandemos, quedando en la disciplina del equipo hasta que optemos por echarlos.

Sin embargo, en otros juegos son más rebeldes, y llegados a un cierto punto, abandonarán al grupo esgrimiendo cualquier excusa peregrina: que tienen que volver a su tierra, o que ya han cumplido su misión. Durante su estancia en el grupo pueden haber sido completamente dóciles o bien actuar por su cuenta. De los primeros es un ejemplo «Lands of Lore», mientras que para los segundos tenemos el reciente «Stone Keep».

Finalmente, tenemos el caso de los NPCs traidores, que se incorporan al equipo con intenciones no necesariamente favorables al aventurero. Y, llegado el momento más inoportuno, encuentras que pasan de ti. El ejemplo más conocido de estos es, por supuesto, «Ishar».

Junto a estos equipos multicarácter –observad que no escribo multipersona: no siempre los equipos de un JDR están formados íntegramente por personas–, existen, y últimamente proliferan, los monocarácter. En mi opinión, esto les resta riqueza y los aproxima a la aventura, cuando no al arcade. No obstante, ahí están. Ya hablé en otra ocasión de este tema, precisamente a raíz de la publicación de «Ultima VIII».

En cualquier caso, ya cerrando, también es habitual que la aventura empiece con un





solo personaje, con el que se identifica el jugador, y que luego encuentre NPCs que se le unan en sus andanzas. Suelen comportarse con bastante independencia y también están predefinidos los momentos en que nos van a dejar en la estacada.
Paro aquí el discurso, invitandoos, como siempre tras una de estas charlas, a que contéis al resto de los maniacos vuestra opinión sobre el tema. Mientras optáis por usar vuestro turno de réplica, que hablen los...

OTROS MANIACOS

Albert Magdaleno, de Corbera de Llobregat (Barcelona), abre fuego y trae a colación «Dungeon Master II». Este juego le parece "una pasada" y le recuerda mucho a «Eye of the Beholder». Ya sabes, Albert, que «Dungeon Master» es el padre de esa perspectiva; o sea, que tal vez deba ser «Eye of the Beholder» quien recuerde a «Dungeon Master II» y no al revés.
En cualquier caso, Albert ha llegado a la cripta, tras atravesar el cementerio y la zona de los árboles vivos, y en su interior ha encontrado una mesa, y sobre ella la última pieza que le falta para la llave del Clan. Pero cada vez que se acerca a la mesa, como por arte de birlibirloque, ésta gira y le deja con un palmo de narices, llevándose la pieza de su alcance.
¿Cómo conseguir la pieza? Imagina que tuvieras enfrente un espíritu comerciante algo juguetón... De otra forma, piensa que has entrado en una tienda y quieres que el comerciante te acerque el género: ¿qué haces?. Pones dinero en tu extremo de la mesa y..., no sigo. Albert cierra su turno votando con sus seis puntos a éste JDR.
Un maniaco –no me acuerdo del nombre, disculpa– recientemente me dio la clave para comprender el éxito reciente de «Lands of Lore». Al parecer, nuestro clásico está publicado a precio de ganga y, claro, entre la calidad de «Lands of Lore» por 2000 pelas y la de «Anvil of Dawn» o «Dungeon Master II» por algo más, todos nos quedamos con la primera. Prefiero no hablar de esto, que me pongo de mal humor. Vaya precios que se gastan.
Lo cierto es que el juego aparece uno y otro mes en nuestras reuniones. Pablo Fuentes, de Vigo (Pontevedra) es todo un veterano de Micromanía, a la que conoce desde hace 11 años cuando tenía un CPC-464 de Amstrad. Es un aficionado de JDR que en los últimos años "sólo" ha jugado a las trilogías «Might and Magic» y «Eye of the Beholder», y a la serie «Forgotten Realms» de SSI –«Champions of Krynn»...–. Si bien es reacio a escribir pidiendo ayuda, «Lands of Lore» le ha puesto contra las cuerdas, y se ha tenido que reducir a acudir humildemente a nuestra reunión. Bienvenido seas, hombre.
Pablo tiene su problema en la Torre Blanca, para variar. Pero en su caso ocurre que no es capaz de encontrar el Altar de Blanca, aunque intuye que estará en el primer nivel, en la parte central del Norte, ya que ésta habitación no la ha conseguido abrir. Bingo, tío. La llave que necesitas es una llave Mística que podrás encontrar en el segundo piso, en la habitación que tiene nueve sensores de presión en su suelo. De nada.
A continuación, Pablo solicita recomendaciones..., no para un puesto de trabajo, sino para entretener sus ratos de ocio. Y pregunta por juegos del estilo de «Champions of Krynn». Aparte de los ya algo anticuados «Death Knights of Krynn» y «Buck Rogers», tienes la saga de «Realms of Arkania». Pero, si yo fuera tú, probaría con «Anvil of Dawn»..., que además está por estos lares. Los seis puntos que este mes administra Pablo los dedica integramente a «Lands of Lore».
Y punto. Se acabó nuestro tiempo por este mes. Siento haberme enrollado tanto, pero es que de vez en cuando me tengo que explayar yo solito, sin nadie más. Por suerte, en las próximas reuniones os podréis vengar con creces de este protagonismo. Lo prometido: el próximo mes, más.

Ferhergón

NOTA IMPORTANTE: Para participar en esta sección sólo tenéis que mandarnos una carta a la siguiente dirección:
Micromanía, C/Ciruelos 4, 28700 San Sebastián de los Reyes, Madrid.
No olvidéis indicar en el sobre la reseña MANIACOS DEL CALABOZO.





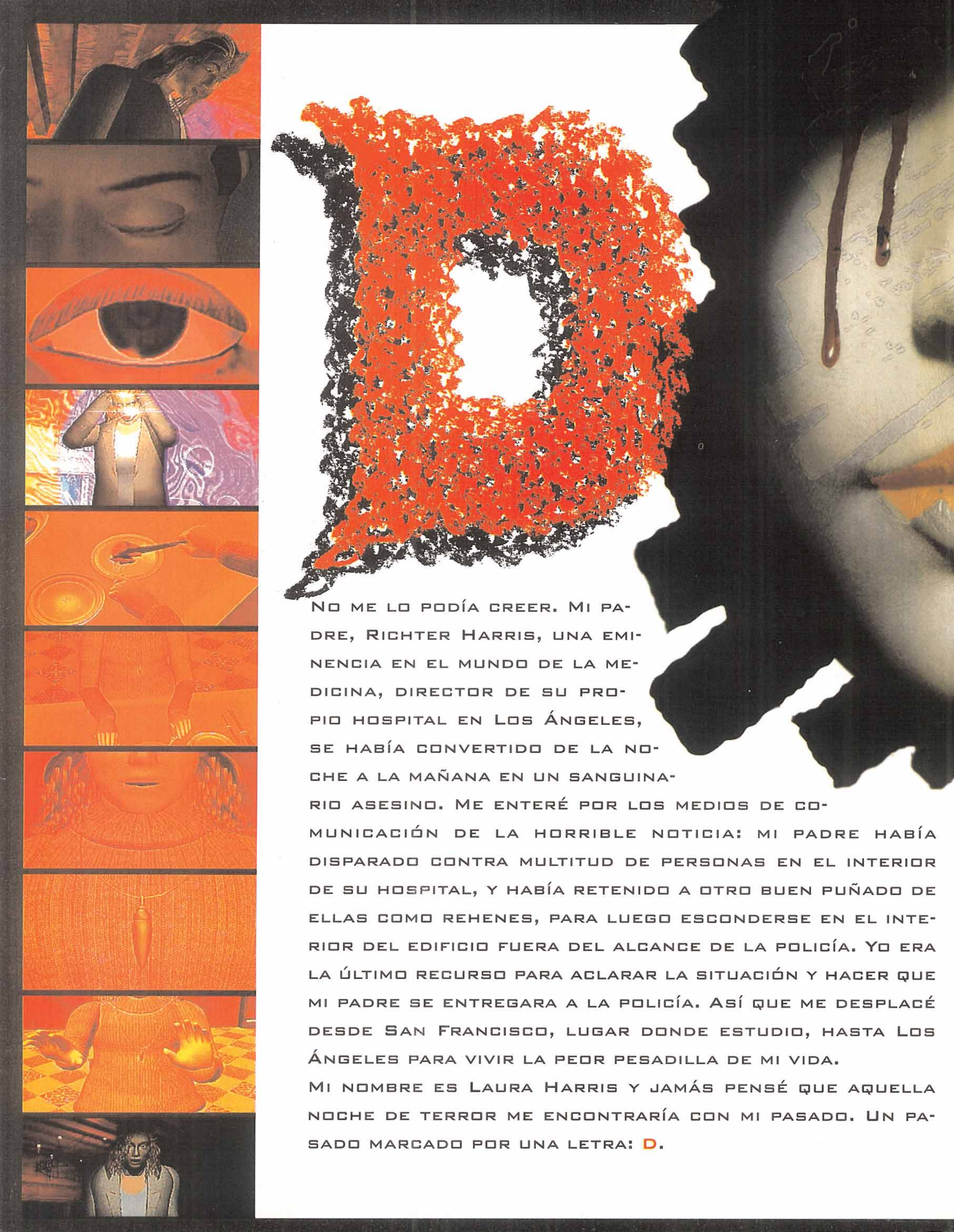




Nada, no hay manera. Aquí se mueven todos menos nuestro número 1, inamovible «Lands of Lore». Si el mes pasado no se veía la palabra Ultima en nuestra lista, no la echamos de menos esta vez.
Pero ahora nos faltan otras habituales: «Might and Magic». La pregunta es si nos tendremos que ir acostumbrando a «Dungeon Master», que repite en nuestra lista. El que no se ha hecho esperar es «Anvil of Dawn», que ya ha escalado a nuestra tercera posición. Los nuevos comienzan a dejarse ver.
Lo dicho, la lista se anima..., del segundo para abajo. ¿Os suena Miguel Induráin?

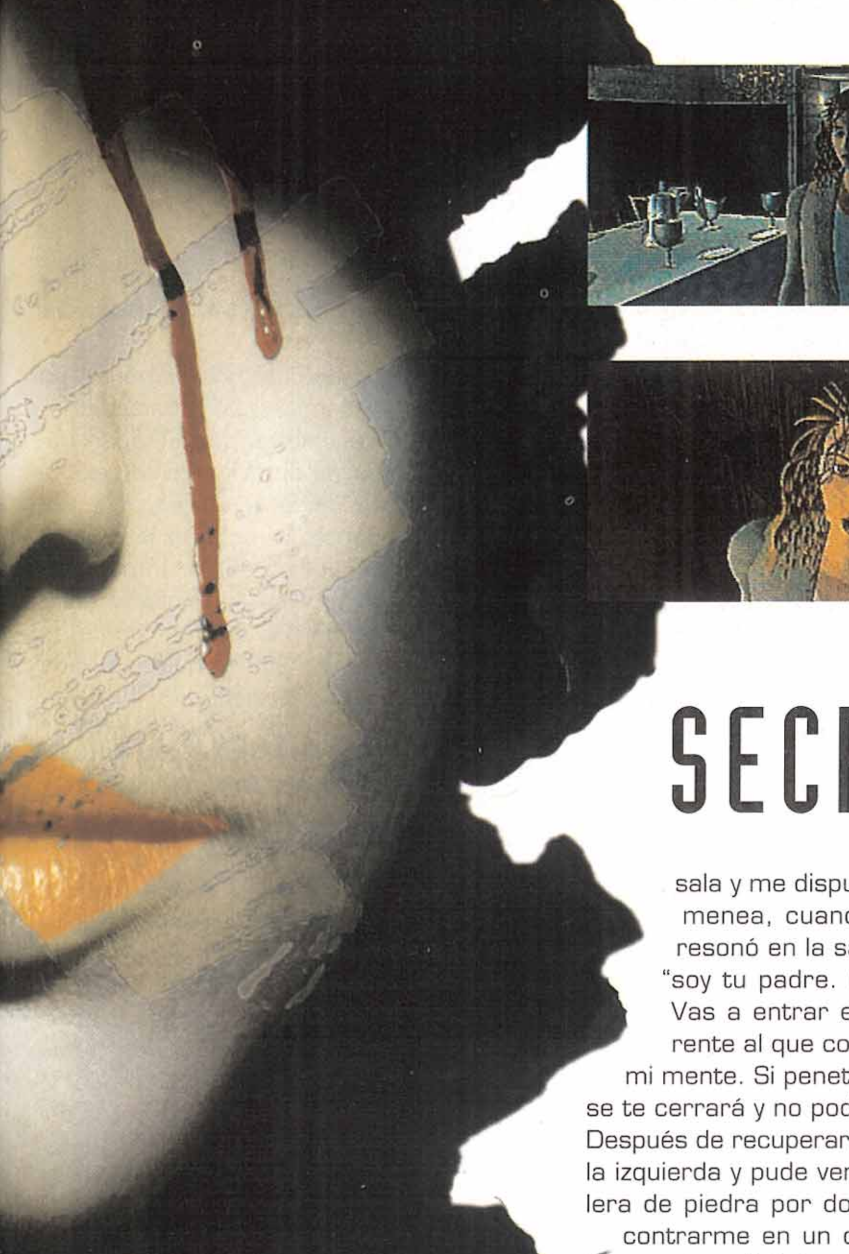
LISTA DE CLASIFICACIÓN PARCIAL

1.- Lands of Lore
2.- Ultima VII: The Black Gate
3.- Anvil of Dawn
4.- Ultima VIII: Pagan
5.- Dungeon Master II: Legend of Skullkeep

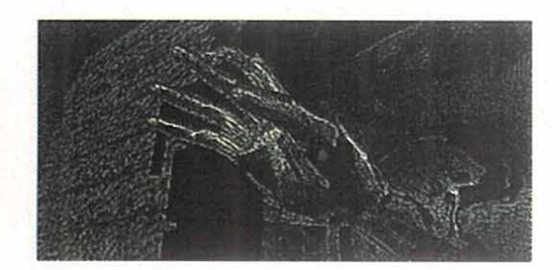


No me lo podía creer. Mi padre, Richter Harris, una eminencia en el mundo de la medicina, director de su propio hospital en Los Ángeles, se había convertido de la noche a la mañana en un sanguinario asesino. Me enteré por los medios de comunicación de la horrible noticia: mi padre había disparado contra multitud de personas en el interior de su hospital, y había retenido a otro buen puñado de ellas como rehenes, para luego esconderse en el interior del edificio fuera del alcance de la policía. Yo era la último recurso para aclarar la situación y hacer que mi padre se entregara a la policía. Así que me desplacé desde San Francisco, lugar donde estudio, hasta Los Ángeles para vivir la peor pesadilla de mi vida.

Mi nombre es Laura Harris y jamás pensé que aquella noche de terror me encontraría con mi pasado. Un pasado marcado por una letra: D.







SECRETO DEMENCIAL

Después de introducirme en el hospital y ver con mis propios ojos el horror de sangre y muerte provocado por mi padre, me sorprendí a mí misma mirando fijamente un extraño objeto plateado que parecía flotar y cambiar de forma en el vestíbulo del hospital. Sin poder evitarlo, me acerqué a aquello y, de repente, fui absorbida por una fuerza sobrenatural que nubló mi mente e hizo desaparecer todo lo que un instante antes me rodeaba. Cuando pude abrir los ojos de nuevo, los pasillos del hospital habían desaparecido, y me encontraba en un gran vestíbulo en lo que parecía ser un enorme castillo.

LA MENTE DE MI PADRE

Avancé cuidadosamente por el lado izquierdo de la gran mesa que presidía la sala y me dispuse a bordear la chimenea, cuando un voz profunda resonó en la sala: "Laura" –decía– "soy tu padre. No sigas adelante. Vas a entrar en otro mundo diferente al que conoces. El mundo de mi mente. Si penetras en él, tu mundo se te cerrará y no podrás volver a él."

Después de recuperarme del susto, giré a la izquierda y pude ver al fondo una escalera de piedra por donde subí hasta encontrarme en un descansillo con dos puertas. Entré por la que tenía justo delante de mí y avancé hacia un "bureau" con varios cajones. Abrí el primero de ellos y encontré un extraño insecto dorado con forma de escarabajo. De repente, el insecto me transportó hacia una serie de imágenes que no podía comprender, en las que pude ver el miedo en el rostro de una mujer, que me era muy familiar (*NOTA: el primero de los cuatro escarabajos que se encuentran a lo largo del juego, y que explican la historia de la familia Harris también puede ser encontrado en la puerta del gran comedor donde aparece Laura por primera vez*).

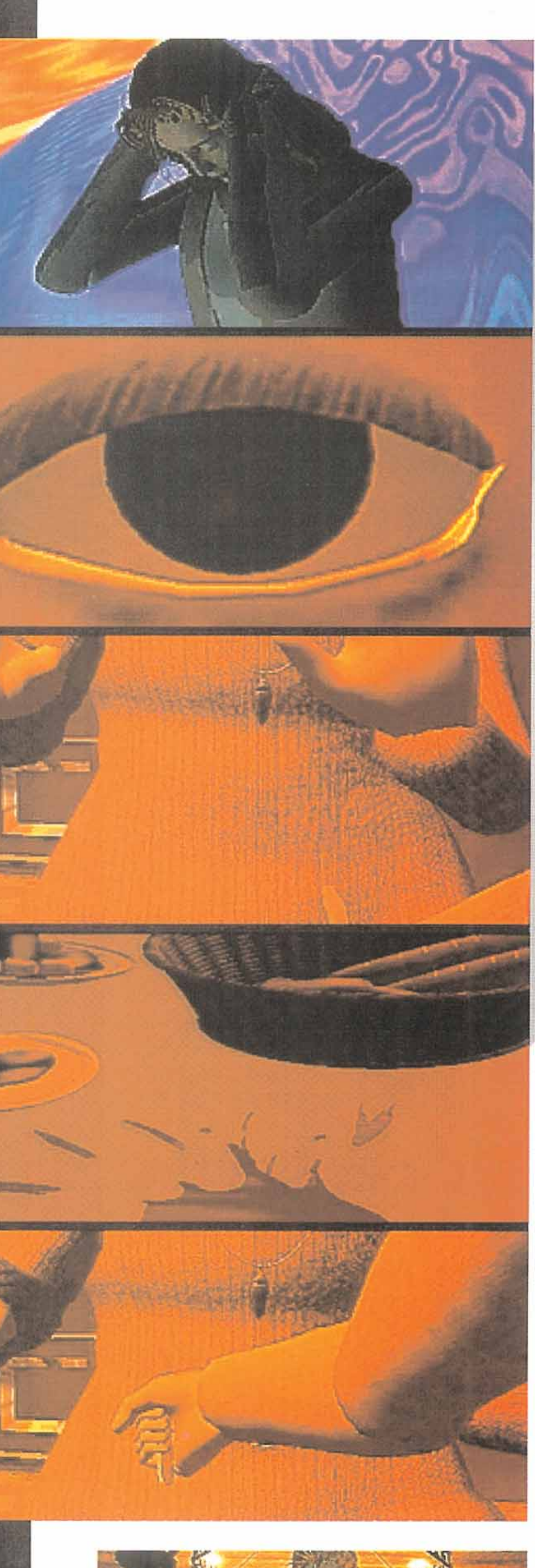
Después del trance, abrí de nuevo el primer cajón y encontré un pedazo de papel en blanco. Antes de salir de la habitación, me dirigí a la chimenea, entre cuyas cenizas encontré una llave.

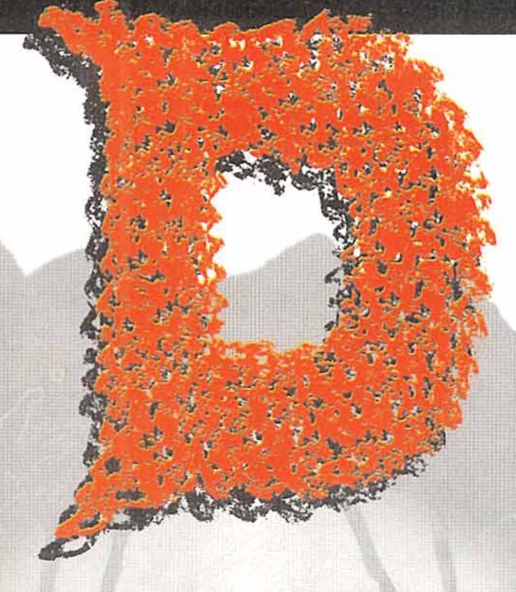
Volví escaleras abajo a la sala principal y metí el trozo de papel en un cuenco con agua que había en la mesa del comedor. Asombrada, pude ver cómo aparecían unos símbolos sobre el papel. Eran los números romanos IV y II. El único sitio donde había visto números romanos era sobre los cajones de la habitación escaleras arriba, así que me dirigí allí de nuevo. Abrí entonces primero el cajón número IV y luego el número II. En este último encontré una extraña herramienta con forma de manivela.

Con ella bajé las escaleras y me detuve en el pequeño descansillo que había antes de entrar en el comedor. Giré a la izquierda y entré en una especie de bodega, donde había un barril. Me acerqué a él y coloqué la manivela encima del grifo. La giré y pude observar cómo se retiraban de la pared unos enormes pinchos que impedían el paso a unas escaleras. Descendí por ellas hasta toparme con una puerta cerrada. La miré con detenimiento. Había unos números en su parte superior: 7 y 8. También tenía una especie de cerradura que no pude abrir con la llave que llevaba conmigo. Regresé al descansillo y vi mi imagen reflejada en un espejo que había encima de un mueble. Pero el espejo parecía moverse, sólo me dio tiempo a saltar hacia atrás al ver con horror cómo una mano emergía de la superficie pulida intentando atraparme. El desquiciado mundo de mi padre estaba lleno de horrorosas sorpresas.

LA MÁQUINA DE LOS NÚMEROS

Entré de nuevo en el comedor y avancé hacia una puerta que estaba justo enfrente de mí, a la derecha de la chimenea. Esta vez la llave sí surtió efecto y pude abrir la puerta. Tras de ella me encontré con otro espectá-





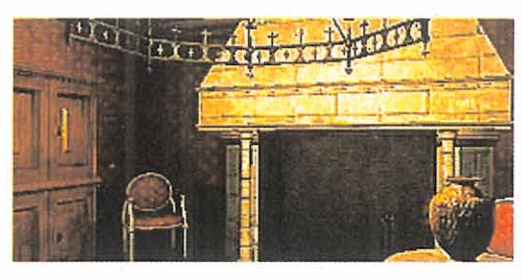
culo dantesco. Un cadáver colgaba de una de las paredes, con un brazo incrustado en el tabique que separaba la estancia donde me encontraba de la habitación contigua. Entré en la otra habitación y examiné una extraña máquina con una manivela. Accioné la manivela y se abrieron dos pequeñas ventanas que mostraban sendos números. Supuse entonces que debía conseguir que aparecieran los números 7 y 8 que había visto en la puerta de la bodega, así que accioné de nuevo la palanca, momento en que la primera fila de números empezó a girar. Después de unos cuantos intentos comprendí el funcionamiento de la máquina: los números se detenían un poco después de dejar de tirar de la palanca, y además, la segunda fila retrocedía tantos números como marcara la cifra de la primera casilla. Así que lo que hice fue, primero, fijar el 7 en la primera casilla, y luego conseguí detener la segunda rueda en el 1, con lo que retrocedió 7 números hasta detenerse en el 8. Entonces la caja se abrió y pude ver con espanto su contenido: la mano del cadáver de la otra habitación. En ella había un anillo, que, al rato, me atreví a extraer del dedo putrefacto.
El anillo debía ser la clave de la puerta de la bodega, así que me dirigí allí y lo introduje



en la extraña cerradura. Al momento, se activó un mecanismo, y la puerta se abrió. Descendí por escaleras que estaban detrás hasta que me detuve al oír un extraño ruido a mi espalda. Me giré y pude ver cómo una gigantesca bola de piedra se precipitaba escaleras abajo. Inmediatamente eché a correr, con la piedra cada vez más cerca de mí. Al final, entré en una habitación cuya puerta quedó sellada por la gran bola de piedra.

LA SONRISA DE UNA NIÑA

En la nueva habitación, me acerqué a un cuadro de una niña y lo miré fijamente. Poco a poco una sonrisa se iba dibujando en el rostro de la niña, para dar paso a una extraña imagen de animales. Un gallo, un conejo, un caballo y un ciervo aparecieron dentro del marco. Exactamente los mismos animales que había en una rueda al lado de la única puerta de la habitación. Giré la rueda hasta colocar los animales en la posición que tenían en el cuadro y así pude abrir la puerta. Al otro lado había una especie de biblioteca. Frente a mí, al otro lado de la habitación, había otra puerta. Ésta no estaba cerrada, así que entré directamente. No pude evitar un gemido. Allí dentro había más cadáveres descarnados. Observé que uno de ellos tenía en su mano una llave con forma de trébol. Haciendo un esfuerzo, sujeté la mano para intentar extraer la llave. Después





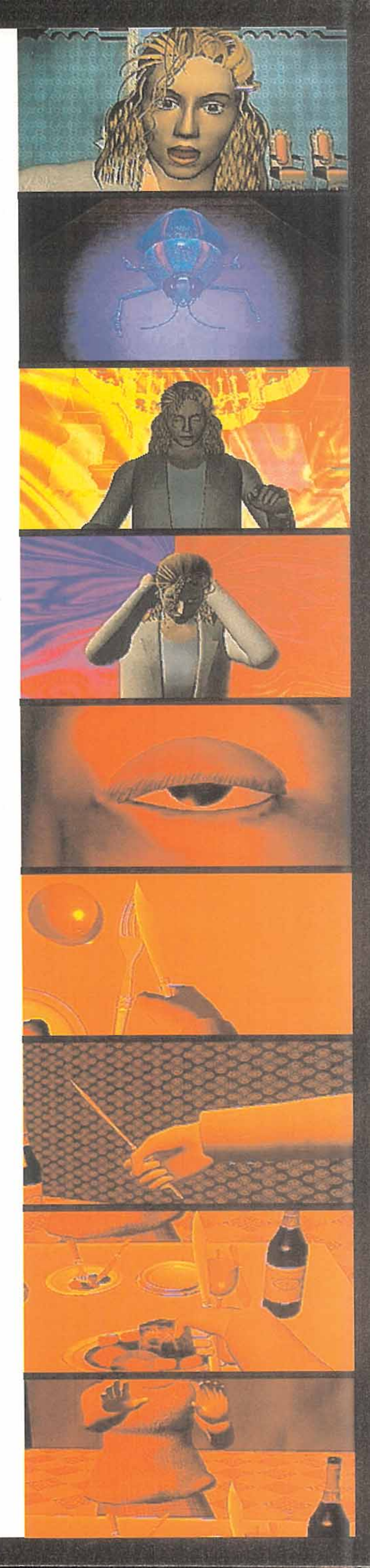












de una morbosa lucha, conseguí hacerme con la llave.
Esta nueva llave encajaba en la cerradura del cajón de un escritorio que había visto en el centro de la habitación anterior, la habitación del cuadro. En el interior del cajón había un libro. Volví a la biblioteca e introduje el libro en el espacio vacío que había en una de las estanterías de la librería. Allí, volví a encontrarme con un escarabajo dorado, que me volvió a traer extrañas imágenes que seguían a las que ya había visto antes. En la nueva secuencia, pude ver el motivo del terror de aquella mujer: alguien sostenía un cuchillo contra ella (*NOTA: el segundo escarabajo también se puede encontrar en los bustos de la misma habitación*).

EL MISTERIO DE LA RUEDA

Después de introducir el libro, se abrió una nueva puerta que daba paso a unas escaleras. Subí por ellas hasta encontrarme en una habitación circular en la que sólo había un pedestal con una rueda. Inmediatamente, unas rejas cayeron sobre la puerta por la que había entrado. En estas rejas encontré el tercer escarabajo. Las imágenes que me trajo en esta ocasión eran las más crueles de todas. Quien fuera que sostenía el cuchillo, lo hundía una y otra vez en el cuerpo de la mujer, provocándole una horrorosa y sanguinaria muerte (*NOTA: el tercer escarabajo puede ser encontrado en las rejas, en el fondo del foso del caballero o en la fuente*).
Tras recuperarme de este nuevo "shock", investigué el mecanismo de la rueda, ya que parecía ser la única forma de salir de aquella habitación. Después de unos cuantos intentos, comprendí su funcionamiento: me encontraba en una especie de ascensor situado en la torre del castillo y accionado por la rueda. La puerta de las rejas, por la que había entrado, era algo así como el piso cero. Si giraba la rueda tres veces, la puerta daba paso al sótano. Siempre desde el piso cero, si giraba la rueda 5 veces, es decir, dos más después de la puerta del sótano, me llevaba a una trampilla mediante la cual podía acceder al jardín del castillo, donde se encontraba la fuente y el observatorio. Una vuelta más, o lo que es lo mismo, a las 6 vueltas desde cero, y me encontraba frente a una vidriera tras la puerta. Si giraba la rueda 10 veces, insisto, desde cero, podía entrar a la sala de armaduras. Por último, si giraba la rueda 12 veces, volvería a ver las rejas en la puerta, es decir, había vuelto al principio.
Pues bien, lo primero que hice fue girar la rueda 3 veces, para bajar al sótano. A la vuelta de las escaleras me encontré con un gran foso sobre el que reposaba un cofre. Pero cuando me acerqué para cogerlo, casi me quedo sin respiración al ver que el cofre era elevado en el aire por unos pinchos metálicos que casi me atraviesan. Me fue imposible coger el cofre.
Regresé a la sala de la rueda y la giré 7 veces –es decir, 10 desde cero– para ir a la sala de las armaduras. Noté en seguida que alguien me estaba observando. Y cuando me di la vuelta, me enfrenté con una de las armaduras que, de repente, había cobrado vida e intentaba ensartarme con su espada. Gracias a mis reflejos, logré acabar con el caballero asesino. De la lucha, obtuve un objeto que más tarde me sería útil: la espada del caballero.

EL COLOR DE LAS ESTRELLAS

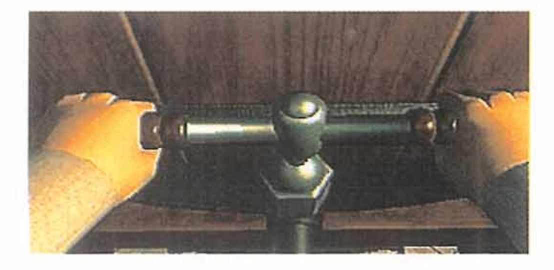
De vuelta a la habitación redonda de la rueda, me dispuse a salir al jardín del castillo. Para ello, hice girar la rueda 7 veces. Después de atravesar la trampilla que daba paso al exterior del castillo, me fijé en unas extrañas estatuas que había sobre el césped, alrededor de la gran fuente. En seguida me recordaron a Sagitario y Acuario. Utilicé entonces la espada para abrir la puerta del observatorio, y subí hasta lo más alto. Me coloqué enfrente del telescopio y observé detenidamente el aparato que había al lado, donde se representaban los símbolos del zodiaco. Seleccioné el símbolo de Acuario y miré a través del telescopio. Aparecían estrellas de color azul. Luego seleccioné el símbolo de Sagitario y volví a mirar por el telescopio. Ahora las estrellas aparecían de color verde. Con esta información regresé junto a las estatuas del jardín. Me coloqué junto a la de sagitario y pulsé el botón verde que había en su pedestal. Hice lo mismo



con la estatua de Acuario, sólo que esta vez pulsé el botón azul. Al momento, pude ver cómo la fuente se vaciaba de agua. ¿Qué podía significar aquello?

Con el fin de averiguar dónde había ido a parar el agua de la fuente, me introduje a través de la trampilla y regresé a la habitación de la rueda. La giré 10 veces –7 hasta ver las rejas en la puerta y luego otras tres– y me encontré de nuevo en el sótano. Volví a bajar por las escaleras y por fin pude tener acceso al cofre, ya que el agua de la fuente había caído en el foso de los pinchos, haciendo flotar el enigmático cajón. Lo alcancé con la mano y en su interior descubrí una pistola.

Con ella, volví a la habitación de la manivela y me dirigí a la vidriera tras girar la rueda tres veces. Me coloqué enfrente de la hermosa cristalera y disparé el arma sobre ésta. La fuerza del viento que entraba por el agujero me echó hacia atrás, pero hice un esfuerzo y al final pude salir al exterior de la torre para subir hasta la cúspide por medio de unas escaleras. En lo alto de la torre había una pequeña ventana, por la que entré de nuevo, para encontrarme ante un oscuro pasadizo.









D, EL SEÑOR DE LA NOCHE

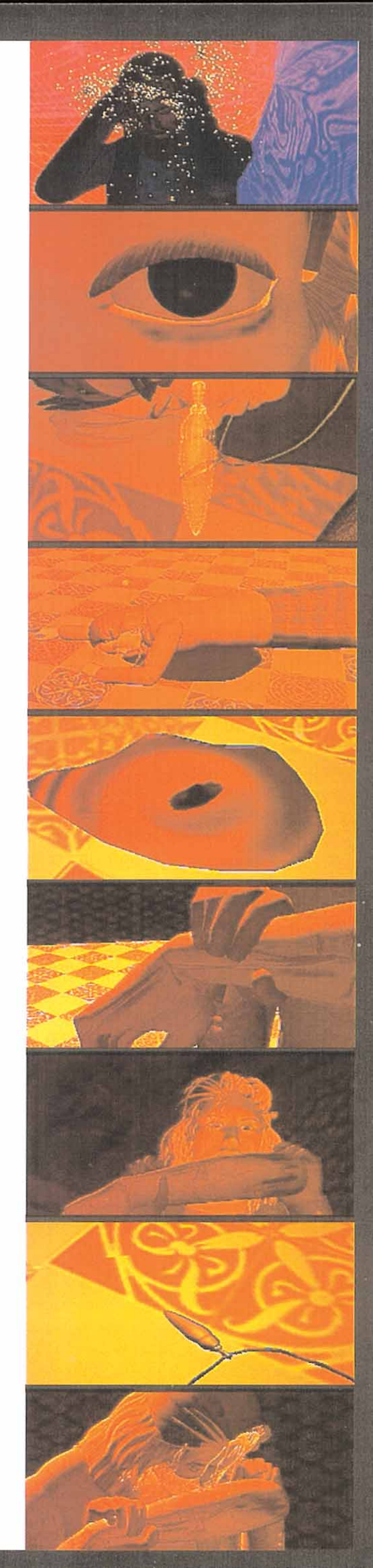
Al final del sombrío túnel encontré el último escarabajo dorado. Entré de nuevo en trance y pude ver horrorizada cómo quien había asesinado a aquella mujer ¡¡ERA YO!! Y la mujer era ¡Mi propia madre!

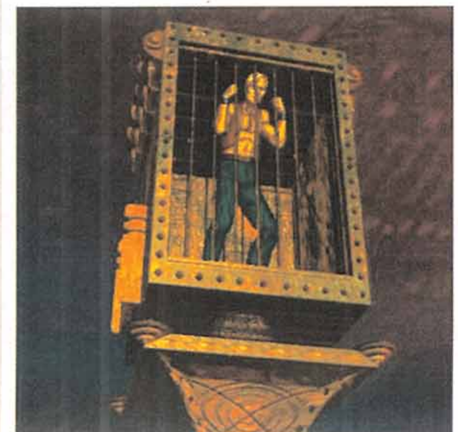
Muerta del miedo, volví sobre mis pasos y me detuve en medio del pasadizo. Giré a la derecha y examiné la pared de ladrillo que tenía ante mí. De repente, se abrió un hueco en la pared y pude entrar a través de él en una siniestra habitación en la que tan sólo había una extraña máquina con dos engranajes. Me situé en frente de los controles de la máquina y llevé a cabo los siguientes movimientos: moví las dos palancas de hasta el nivel medio y pulsé el botón central. Luego deslicé hacia abajo la palanca de la izquierda y volví a pulsar el botón. Llevé de nuevo la palanca de la izquierda al medio y, después del pulsar el botón, elevé a tope la palanca de la izquierda, para volver al pulsar el botón. Luego, moví hacia abajo la palanca de la derecha, pulsé el botón, y puse por último las dos palancas al medio para terminar apretando el botón. De esta forma conseguí abrir una nueva puerta que me condujo hasta unas escaleras de cristal. Todo lo demás había desaparecido y sabía que había llegado el momento de enfrentarme a mi siniestro y enloquecido padre.

Lo que pasó después aún lo recuerdo con horror. Me contó la historia de mi familia, de cómo habíamos sucumbido al estigma de la sangre del amo de las tinieblas, aquél cuyo nombre comenzaba por D, la letra que había marcado todas mis visiones. Recuerdo que sólo pude elegir entre dos posibilidades: dejarme llevar por las palabras de mi padre y acudir a su lado convirtiéndome así en un ser repugnante igual que él o..., acabar con su asquerosa existencia utilizando el único objeto que tenía conmigo.

F.J.R.










la muerte de

LA HUMANIDAD PARECÍA HABER APRENDIDO LA LECCIÓN. DESPUÉS DE DOS GRANDES GUERRAS MUNDIALES QUE HABÍAN CAUSADO MILLONES DE MUERTOS Y HABÍAN DEJADO PROFUNDAS CICATRICES EN

P China, Rusia y EE.UU., temerosas del holocausto nuclear, cambiaron su estrategia después del final de la 2ª G.M. y comenzaron a trabajar en un proyecto secreto. Cada una diseñó un superordenador que fue almacenado a varios kilómetros de profundidad y alimentado con todos los conocimientos de la raza humana, desde los siglos de historia pasada, hasta los más diminutos sucesos que ocurrían cada día en el planeta.

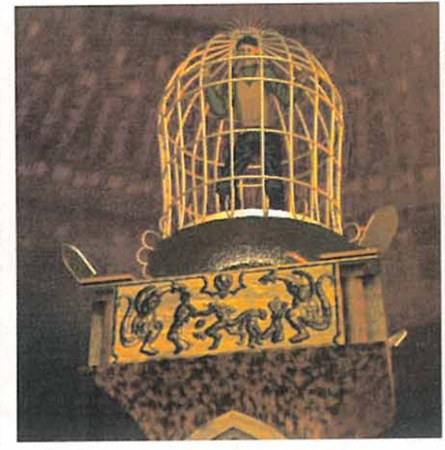
Con el tiempo, cada uno de los tres ordenadores creció tanto, se hizo tan sabio y poderoso, que tomó conciencia de la existencia de los otros dos y entabló contacto con ellos. Programados para conspirar y destruir, decidieron unir sus fuerzas y aliarse a espaldas de la humanidad. Y decidieron llamarse AM, que ya no eran las siglas de "Computadora Maestra Aliada" sino la palabra inglesa "I am" –"yo soy"–, en el sentido de "pienso luego existo".

En 1.989, con la caída del muro de Berlín, parecía abrirse una nuevo esperanza. El final de la guerra fría, la desaparición de la URSS, el comienzo de una etapa sin miedo al holocausto, y los tres países decidieron desconectar los ordenadores. Pero AM era demasiado poderoso y lanzó la directiva principal de su programación, la guerra atómica, con lo que desapareció todo rastro de vida.

Había hecho bien, pero su victoria era inútil. Ahora era un prisionero atrapado bajo tierra, incapaz de crear vida, esclavo de su mente, y comenzó a desarrollar un odio sin límites hacia sus creadores, los humanos.

Por eso, salvó del holocausto a cinco humanos, cuatro hombres y una mujer, los llevó a las entrañas de la Tierra, los hizo casi inmortales, y les torturó durante 109 años. Pero llegó un momento en el que se cansó de jugar y ofreció a cada uno una cierta posibilidad de salvación; una aventura cruel en









dios sintético

PAÍSES ENTEROS, LOS HOMBRES SABÍAN QUE LA PRÓXIMA GUERRA SERÍA POSIBLEMENTE LA ÚLTIMA, YA QUE SUS DIMENSIONES SE ESCAPARÍAN A LA CAPACIDAD DE RESPUESTA DE LA RAZA HUMANA.

alguno de sus múltiples mundos virtuales donde se enfrentarían a sus propios miedos.

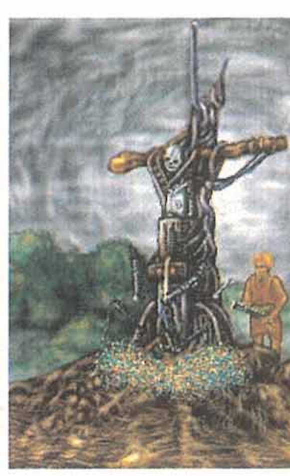
GORRISTER

Gorrister ha sido convertido en un suicida solitario, prisionero de los remordimientos que le consumen al creerse responsable del abandono de su mujer. Ahora AM le ha trasladado a un lugar desconocido y le ha dado la posibilidad de poner fin a su vida.

Recoge una nota y descubre que tiene un amigo dispuesto a ayudarle. Investiga en las habitaciones cercanas y encuentra dos sábanas con las que construye una rudimentaria cuerda y una pistola debajo de una almohada. Mirando por los ojos de buey descubre que se está volando en una nave que reconoce como un antiguo zeppelin.
Después de atravesar un comedor desierto, llega a la cocina. Recoge un tenedor y un cuchillo, hace huir a las ratas de la mesa con el cuchillo y se come el trozo de pan.
Recorriendo el pasillo principal de la nave hacia el sur, llega a una especie de laboratorio. Allí detiene una máquina que estaba torturando a unos animales enjaulados introduciendo el tenedor en su mecanismo, activa un interruptor, y recoge una llave y una botella de líquido parecido a la leche.
Subiendo por las escaleras, encuentra el sistema de flotadores del zeppelin y consigue salir al exterior rajando varias veces la tela del fondo con el cuchillo. Al final de una pasarela hay un extraño objeto que parece ser un corazón humano y consigue recogerlo asegurándose con las sábanas atadas al anillo. Corta las sábanas con el cuchillo para llevárselas y pincha tres de los flotadores.
Al regresar al pasillo del zeppelin la nave ya ha llegado al suelo.







I HAVE NO MOUTH AND I HAVE TO SCREAM

Desciende por una escotilla y descubre que se encuentra junto a un bar que lleva su nombre y se encuentra abandonado en medio del desierto. Investigando en el bar encuentra una pala entre los cubos de basura de la parte trasera y un perro que habla.
Regresa al interior y encuentra junto a la barra del bar a Harry, el marido de Edna, la madre de su esposa Glynis. Coge una botella de whisky, comienza a conversar con Harry y consigue desatarle la lengua sirviéndole varias veces un vaso de whisky.
Con las pistas ofrecidas por Harry, encuentra una lupa en el urinario. Regresa al comedor, examina los restos que hay en el suelo y descubre cabellos que demuestran la intervención de Harry en un crimen.
Se limpia las manos con el mantel de la mesa y regresa a la taberna donde Harry reconoce que fue él quien, inducido por Edna, asesinó a Gorrister antes del holocausto. Utiliza el cuchillo para hacer justicia, habla con el perro y le entrega el corazón encontrado en el zeppelin para obtener información sobre Edna. Siguiendo las instrucciones del perro, utiliza tres veces el servicio y es transportado a una cámara frigorífica donde Edna y Glynis están colgadas de sendos ganchos de carnicero.
Conversa con cuidado Edna y le hace creer que la ayudará. Cuando ella consigue atraparle, lleva con cuidado la conversación hasta que se le cae una llave y consigue recogerla. Entonces, la ata con las sábanas y se la lleva; habla con el perro y le entrega el corazón de Harry.
En el zeppelin, deposita a Edna en la máquina de tortura del laboratorio, abre con su llave la puerta cerrada y, en la cabina, lee importantes datos en el libro de registro.
Convencido de su inocencia, Harry regresa a la cámara frigorífica a través del servicio del bar y consigue que Glynis beba del líquido lechoso. Antes de morir, Glynis da a su marido el perdón que tanto necesitaba y Gorrister, que vuelve a sentirse en paz, decide enterrar a su amada esposa en la parte trasera del bar con ayuda de la pala.
Ya queda poco por hacer. Vuelve al zeppelin y activa la palanca que repara automáticamente los flotadores. Luego, entra en la cabina de la nave y consigue que el zeppelin vuelva a elevarse, momento en el que utiliza la pistola para acabar con la vida de Edna.

ELLEN

La que fuera un brillante ingeniero, ha sido convertida en una persona débil e insegura aterrorizada por la visión del color amarillo. Ahora sabe que tiene posibilidad de salvación si se interna en una pirámide y encuentra los componentes originales de AM.
Una vez dentro de la pirámide, intenta sin éxito beber agua de una fuente. Luego, camina hacia la derecha hasta una sala llena de monitores y los examina en busca de pistas. Arregla los cables sueltos y luego pulsa el botón del monitor con la imagen de la fuente para descubrir un pasaje secreto.
Regresa a la habitación de la fuente y empuja los ladrillos de la pared. Una vez abajo, vence su pánico al color amarillo y consigue entrar en la habitación de la derecha para hacerse con unos fórceps y un trozo de venda amarilla. En la siguiente cámara, se coloca la venda y consigue extraer una joya amarilla del pecho de una estatua. Es el momento de regresar a la sala de los monitores y colocarse de nuevo la venda para ignorar al ser que custodia el Santo Grial. Con la copa, bebe tres veces del agua de la fuente y la llena de nuevo.
Se dirige a la habitación del sarcófago, lo examina e intenta abrirlo sin éxito, arroja el agua de la copa sobre la estatua del dios egipcio Anubis para inutilizar sus circuitos y extrae un chip ROM con ayuda de los fórceps. Va a la sala de los ordenadores, introduce la gema en el terminal de la izquierda, inserta el chip y lo reprograma para que Anubis la reconozca como su nuevo amo. Extrae el chip del terminal con los fórceps, lo introduce en la estatua y obtiene el código de acceso del sarcófago. Introduce el código y entra.
Descubre que se encuentra en un ascensor que le trae extraños recuerdos. Utiliza el teclado de la pared para introducir una tras otra todas las fechas que contienen sucesos importantes en su vida y descubre la razón de su pánico visceral amarillo. Cuando aparece la figura que le traumatizó en el pasado, reúne sus últimas fuerzas para luchar contra ella y consigue eliminar a los fantasmas de su pasado y escapar del ascensor.
Llega a una enorme sala llena de circuitos electrónicos y examina unos cables sin poder hacer nada con ellos. Alcanza la salida opuesta, regresa a la sala de los ordenadores, activa el terminal de la derecha, introduce la fecha en la que tuvo lugar la tragedia del ascensor y averigua datos sobre un traductor llamado "translex neurobinder".
Halla un altavoz junto a la fuente, usa el sarcófago para regresar a la habitación de los cables y los conecta al altavoz. Después de hablar con la imagen holográfica, regresa donde las estatuas, coge un CD donde estaba la joya, lo mete en el terminal central y logra así cerrar la entrada de la pirámide. Todo termina cuando se mete en el sarcófago.

BEN

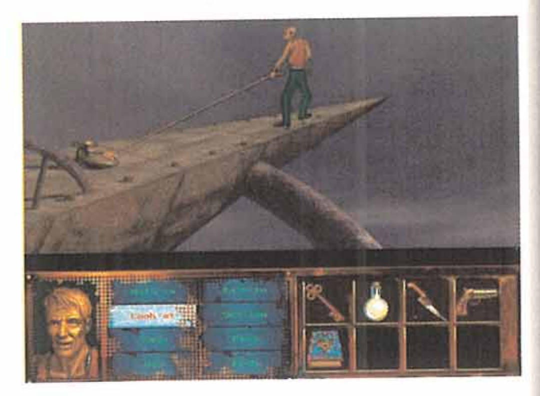
AM ha sido muy cruel con Ben. El que fuera un bravo soldado, ha sido convertido en una criatura con aspecto de simio incapaz de hablar y caminar sin tropezarse. Le traslada a un mundo primitivo, a una tribu de bárbaros capaces de ser incluso más brutales que él.
Camina hacia las cavernas y encuentra una fruta colgando de la rama de un árbol, pero al intentar comerla descubre que AM ha modificado su organismo de manera que el contacto de

cualquier alimento con su boca le hace sangrar y sufrir terribles dolores.
Recoge otra fruta, entra en la tercera caverna contando desde la izquierda, y allí encuentra un niño mutante con su madre. Le da la fruta y el niño agradecido se comunica con él a través de la pantalla de vídeo. Después de la conversación, recoge otra fruta y se la entrega a la madre, la cual mastica el alimento y se lo introduce en la boca. Sintiéndose mucho mejor, decide echarse en la cama y dormir.
Pero a la mañana siguiente descubre que la madre del niño ha desaparecido. Sale de la cueva, se dirige a lo que parece ser un altar de sacrificios y encuentra a todo el pueblo reunido. Al hablar con el jefe de la tribu se entera de que utilizan un sistema de sorteo para seleccionar una víctima para un sacrificio que aplaque las iras de AM, al que adoran como un dios. La madre tiene la terrible suerte de ser elegida en el sorteo y, tras ser atada al altar, un rayo procedente del cielo la reduce a un montón de polvo y huesos.
Ben decide que debe terminar con tan cruel sistema y entra varias veces en la cueva del jefe, la segunda por la izquierda, hasta que descubre que el anciano se ha marchado. Se apodera de la bolsa utilizada para el sorteo y se la enseña al chico. Tira de la cuerda que cuelga de una de las cestas para conseguir otra fruta, se la da al niño y le aconseja que cuando se vaya a celebrar el siguiente sacrificio se esconda en el agujero de la pared de la cueva, pero le dice que le da miedo esconderse sólo y que necesita un amigo. Recoge una nueva fruta tirando de la cuerda, atraviesa el bosque para llegar a las proximidades de una verja cerrada y encuentra las tumbas de tres antiguos compañeros muertos en combate. Muestra la bolsa del sorteo a los espíritus de sus camaradas, la oculta bajo tierra y, siguiendo las indicaciones de los espíritus, aparta unas cañas para revelar la presencia de una cuarta tumba. Conversa con el espíritu y consigue devolverle la paz plantando la fruta para conseguir que crezca una hermosa flor.
Ahora que tiene el perdón y el apoyo de aquellos que tanto le odiaron, encuentra un alambre de cobre entre las enredaderas de la primera caverna, recoge un extraño objeto entre los restos situados junto al altar y consigue otra fruta. Con ella, se dirige a la cueva de la derecha, intenta dársela al gigante que custodia las cestas de comida, introduce la fruta en una de ellas y recoge un trozo de madera. Entrega al niño los tres objetos para que construya un muñeco con el que no le dará miedo esconderse en el agujero, así que vuelve a dormirse seguro.
Pero a la mañana siguiente el niño no está en la cueva ni en el agujero. Ben tiene un terrible presentimiento, y encuentra al niño atado al altar, ya que no sólo han localizado su escondite, sino que el jefe de la tribu, ante la desaparición de la bolsa, ha decidido aplicar la designación directa para escoger la víctima. Ben se ofrece para ocupar el lugar del niño y AM, defraudado por los sentimientos de Ben, da por terminado el juego.

NIMDOK

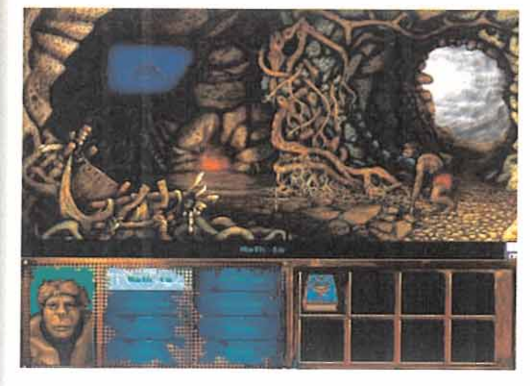
AM siente una especial simpatía por él, ya que le considera como un igual. Nimdok fue













uno de los médicos más temidos en los campos de exterminio durante la 2ª G.M., y AM le traslada a uno de esos campos en busca de lo que llama la "Tribu Perdida". Habla con el prisionero y con el guardia y entra en el edificio del hospital. En la primera sala un oficial le recuerda que le están esperando en la sala de cirugía para realizar una intervención, así que examina un cartel en el que aparece la fecha de 1.945 y se dirige a la próxima habitación por una cortina. Un cuerpo retorcido yace en la camilla, pero se limita a coger un escalpelo y caminar hacia la próxima sala.
Allí encuentra varios pacientes moribundos que se retuercen de dolor, pero reconoce que nada puede hacer por ellos y, después de conversar con un niño, descubre un pasaje en la pared. En la próxima sala examina el contenido de los hornos, lee los registros y coge un reloj y unos alicates de dentista.
Otra vez en el exterior, habla con el prisionero intentando ayudarle, así que le permite que se quede con el reloj y le da los alicates para que abra la reja. Luego, regresa al hospital, encuentra una caja con documentos sobre la mesa de la primera sala, coge un frasco con ojos y una botella de éter de la sala de cirugía, utiliza el éter para calmar los dolores del paciente y vuelve a salir del edificio a través de la habitación de los hornos.
Pero fuera, el prisionero liberado ha provocado un motín. Habla con él y, después de varios intentos, le permiten salir del campo.
Entonces, llega a un búnker. Dentro utiliza el teletipo para leer un mensaje, se dirige a la próxima sala y pulsa un interruptor para apagar una máquina y descubrir la presencia de un espejo, que antes no se veía, oculto entre la maquinaria. Al examinarlo reconoce su verdadero rostro y recuerda que la fecha de 1.945 le resulta tan trágica porque fue el año en el que envió a sus parientes judíos al holocausto. Comprendiendo la naturaleza de la "Tribu Perdida", decide acabar con su sufrimiento entregándose a las almas de aquellos a los que llevó a la muerte, las caras suplicantes de la pared.

TED

Ted recibe de AM el encargo de resolver el acertijo que se encierra en un lugar llamado la "Habitación de la Oscuridad". La aventura comienza a las puertas de una extraña construcción, así que entra en ella y activa el monitor con la imagen de un castillo.
Es trasladado al exterior del castillo que aparecía en el monitor. Entra en la fortaleza y alcanza una vestíbulo en el que se abren varias puertas, así que comienza su exploración cruzando la puerta situada al noroeste y alcanza el dormitorio del dueño del castillo donde examina los libros de la biblioteca y lee toda la información del diario.
En la siguiente sala se encuentra con Elleno, que le revela que desde hace años se encuentra yaciendo en la cama víctima de una extraña enfermedad, que parece haber perdido toda esperanza de recuperación y ruega a Ted que encuentre su espejo, pues necesita ver en qué estado se encuentra.
Ted encuentra un trozo de cristal en la siguiente habitación y, al cortarse al recogerlo, pierde unas gotas de sangre que quedan adheridas al cristal. Recoge un icono de la capilla y lo utiliza para reparar la puerta estropeada de la izquierda, empujando la armadura para bloquear la entrada.
La puerta sur conduce a la cocina. Habla con una chica, le pregunta por el espejo que necesita y decide acceder a los deseos de la joven de acostarse con él a cambio de la información. Después de la agradable experiencia, intenta ser lo más amable posible, pero la joven se ofende por sus palabras y le echa de su dormitorio. Abandona la cocina, regresa a los poco tiempo e intenta conversar sin éxito con ella, así que arregla el horno y al hablar de nuevo con ella consigue cierta información sobre el espejo.
Al salir de la cocina, escucha a dos sombras hablando junto a la entrada de la capilla, así que decide seguirlas y abre una entrada secreta empujando una de las velas de las paredes. En la próxima sala habla con la bruja y se marcha a la primera de cambio.

Va a la habitación donde encontró el cristal, examina los libros sobre ciencias ocultas y los lee, encontrando en uno un poderoso conjuro que utiliza para hechizar a la bruja –escoge el segundo de los tres posibles–. Coge la tiza y la utiliza para completar el círculo e invocar al demonio Surgat.

El demonio accede a abrir la puerta del dormitorio de la chica de la cocina cuando le entrega el trozo de cristal con sangre. Ted aprovecha la primera ocasión para interrumpir su conversación con Surgat, regresa al dormitorio de Ellen y descubre la presencia de un ángel y un diablo que esperan la hora fatal para disputarse el alma de la joven. Luego, se dirige a la cocina y encuentra la puerta abierta. En el dormitorio, examina el tapiz de la pared y observa un diablo con un espejo en la mano.

Va al dormitorio de Ellen, reconoce al diablo como el que aparece en el tapiz y habla con él para obtener una pista. Regresa a la habitación del dueño, examina los libros de la biblioteca y encuentra el espejo entre las hojas de "La Divina Comedia" de Dante.

Entrega el espejo a su amada, pero muere después de contemplar en él su desfigurada imagen. Luego, muestra el espejo al diablo y le obliga a introducirse en él, momento en el que el alma de Ellen queda libre para volar hacia el cielo. Regresa a la habitación oculta de la capilla, rompe el espejo dentro del círculo y pide a Surgat que abra la puerta hacia la superficie. Pero se da cuenta entonces de que el planeta se encuentra arrasado y AM da por terminado el juego.

¿ESTO ES EL FIN?

Dos voces desconocidas se escuchan en la sala en la que se encuentran las jaulas. Afirman ser los amigos que les han ayudado en determinados momentos de sus aventuras y anuncian que deben aprovechar el momento de confusión que vive AM, para lanzar un ataque directo. Nimdok se ofrece para intentarlo y es trasladado a un raro lugar que parece la corteza neuronal de AM. Activa un ordenador, introduce la fecha de 1.945 para acceder al menú principal y utiliza la opción "extender puente". Luego, cruza el puente para llegar cerca de un círculo y utiliza sobre él el totem de Invocación.

Surgat aparece en el centro del círculo y explica que las dos voces pertenecen a las computadoras de Rusia y China, que después de ser absorbidas por AM han desarrollado odio por él, y que AM no sabe que existe una colonia de humanos en la Luna en estado de hibernación. Nimdok se niega a entregarle el totem de Entropía cuando el demonio le pide ayuda contra las dos computadoras rebeldes, e invoca el totem de Compasión. Las proyecciones holográficas de las dos computadoras aparecen en el centro del círculo, obligan a Surgat a desaparecer y dan unas extrañas indicaciones a Nimdok con la promesa de quedar libre de AM.

Explorando los caminos que recorren la corteza neuronal, encuentra tres figuras que representan las diversas facetas de la personalidad de AM. Despierta al Ego y lo anula utilizando sobre él el totem de Perdón, aniquila el SuperEgo con el totem de Claridad y, finalmente, acaba con el Id con el de Compasión.

Al regresar al círculo, encuentra no sólo a los hologramas de las computadoras china y rusa, sino también tres figuras que representan los tres componentes de la personalidad de AM. Invoca el totem de la Entropía y de esa manera consigue eliminar definitivamente a los hologramas y a los tres elementos de AM.

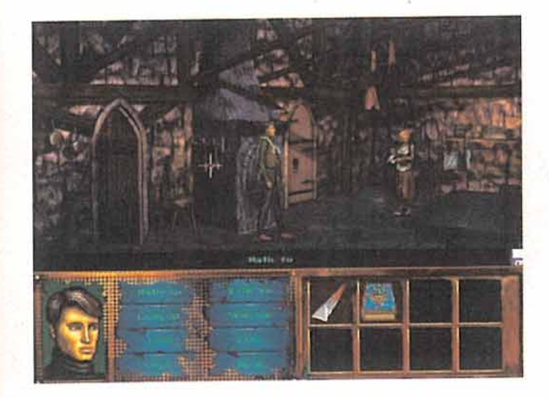
Entre las amenazas de la máquina enloquecida, los mundos virtuales creados por AM para torturar a los cinco desdichados desaparecen uno tras otro, y en la base lunar se activa un programa que devolverá la vida dentro de 300 años a los humanos que se encuentran en estado de hibernación. Con la esperanza de que para entonces la Tierra será habitable y que una nueva colonia humana podrá volver a poblar el planeta, los cinco supervivientes se disponen a convertirse en guardianes de la computadora y prepararse para una nueva era de prosperidad.

P.J.R.







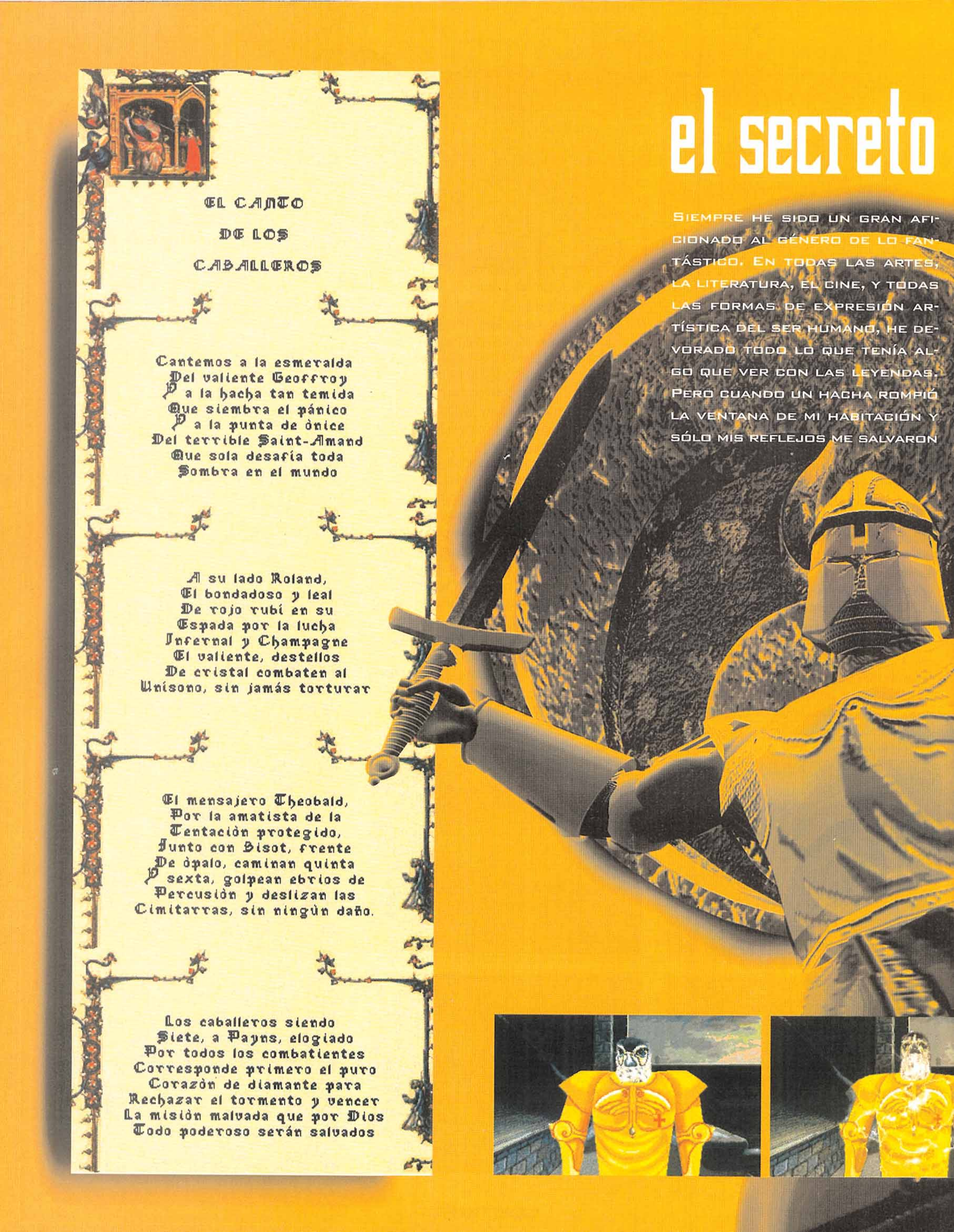












el secreto

SIEMPRE HE SIDO UN GRAN AFICIONADO AL GÉNERO DE LO FANTÁSTICO. EN TODAS LAS ARTES, LA LITERATURA, EL CINE, Y TODAS LAS FORMAS DE EXPRESIÓN ARTÍSTICA DEL SER HUMANO, HE DEVORADO TODO LO QUE TENÍA ALGO QUE VER CON LAS LEYENDAS. PERO CUANDO UN HACHA ROMPIÓ LA VENTANA DE MI HABITACIÓN Y SÓLO MIS REFLEJOS ME SALVARON

EL CANTO DE LOS CABALLEROS

Cantemos a la esmeralda
Del valiente Geoffroy
Y a la hacha tan temida
Que siembra el pánico
Y a la punta de ónice
Del terrible Saint-Amand
Que sola desafía toda
Sombra en el mundo

A su lado Roland,
El bondadoso y leal
De rojo rubí en su
Espada por la lucha
Infernal y Champagne
El valiente, destellos
De cristal combaten al
Unísono, sin jamás torturar

El mensajero Theobald,
Por la amatista de la
Tentación protegido,
Junto con Bisot, frente
De ópalo, caminan quinta
Y sexta, golpean ebrios de
Percusión y deslizan las
Cimitarras, sin ningún daño.

Los caballeros siendo
Siete, a Payns, elogiado
Por todos los combatientes
Corresponde primero el puro
Corazón de diamante para
Rechazar el tormento y vencer
La misión malvada que por Dios
Todo poderoso serán salvados

el templario TIME GATE

DE MORIR A MANOS DE UNA SOMBRA GUERRERA DEL PASADO, COMPRENDÍ QUE A PARTIR DE AQUEL PRECISO INSTANTE EL PROTAGONISTA DE LA HISTORIA IBA A SER YO. Y NO POR EL ANSIA DE AVENTURA QUE HASTA ESE MOMENTO SIEMPRE HABÍA SIDO MI SUEÑO, SINO POR ALGO INFINITAMENTE MÁS IMPORTANTE PARA MÍ: LA VIDA DE MI NOVIA JULIETA.



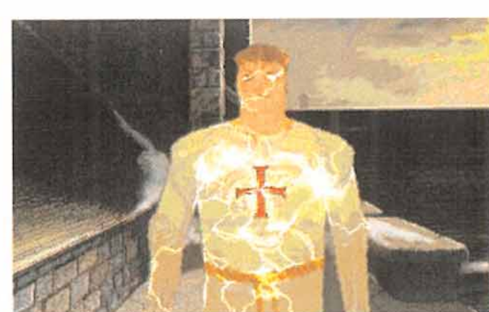
LA HISTORIA EN PRIMERA PERSONA

Sólo su rostro, su amor y su ternura ocupaban mi mente cuando abandoné mi vetusta pensión a orillas del Siena Parisiense para perderme por las callejuelas del Mont-Maitre en mi camino hacia el museo de historia antigua. Allí debía buscar a mi dulce, que no amarga, media naranja. Poco me importaba enfrentarme a la Santa Inquisición, a los Templarios o al mismísimo Ricardo Corazón de León. Nada me impediría arriesgar mi vida, y entregarla si era necesario, por salvarla.

EL MUSEO

La atmósfera de quietud que impregna todo museo no retrajo mi estado de alerta. Sabía que pese a esa calma, cualquier cosa podía suceder repentinamente. Visité la primera sala a la derecha y no me produjo ninguna sorpresa encontrarme con que la televisión japonesa estaba filmando en aquel culto lugar. Cogí unos auriculares y regresé al vestíbulo. Consulté el mapa, el exterior denotaba la enormidad de aquel impresionante conjunto arquitectónico, y no quería perder tiempo recorriendo sectores innecesarios.
Al entrar en la sala a mi izquierda una voz anunció que se trataba de la de Teovaldo de Mondidier. En una de las esquinas, junto a una brillante armadura, encontré una espada y un escudo. Salí por una puerta que abrí sin dificultad y que daba paso a la taquilla. De la repisa recogí un curioso souvenir: una catapulta teledirigida. También agarre un CD que rápidamente usé en la terminal, previa conexión del cable de alimentación de ésta. En un entorno multimedia, relataba la verdadera historia de la Orden de Caballería Templaria, que yo ya conocía de sobra por los libros de historia y por la sensacional novela de Umberto Eco, «El péndulo de Foucault».
Empujé la puerta que había detrás del mostrador y entré en el despacho del director del museo justo cuando por la metálica megafonía se anunciaba la hora del cierre. Perfecto, nadie me molestaría en la exhaustiva inspección que pensaba realizar en todos los cajones de la mesa. En ellos hallé una tarjeta magnética similar a las de crédito, una llave y una revista cuya lectura me desveló que en recientes fechas unos ladrones habían conseguido su ruin objetivo burlando el sistema de seguridad mediante la treta de rociar el panel de control con gas carbónico. Truco que poco después me serviría de gran utilidad.
Pero antes tuve que esquivar los haces de rayos láser que inundaban la sala de Teovaldo. ¡Menudo sistema de alarma, un pequeño roce y tendría a la policía encima en menos de cinco minutos!
Conseguí escabullirme pegándome lo más posible al conjunto de mostradores del centro de la estancia, camino que sólo abandoné ante el último láser, del que escapé pasando con el cuerpo casi unido al sepulcro de piedra. El acceso al claustro o patio central, antes impedido por los obreros, lo era ahora por una cortina de cegadores haces rojizos. Estaba claro que necesitaba un extintor de gas carbónico, y me hice con él en la primera sala que visité, en la esquina izquierda del lugar donde habían estado los cámaras nipones. ¡Ah, se me olvidaba que abrí la portezuela con el destornillador de la caja de herramientas! La llave dejó a mi merced todo el cableado del sistema de alarma, del que no tuve piedad y lo dejé moribundo entre violentos











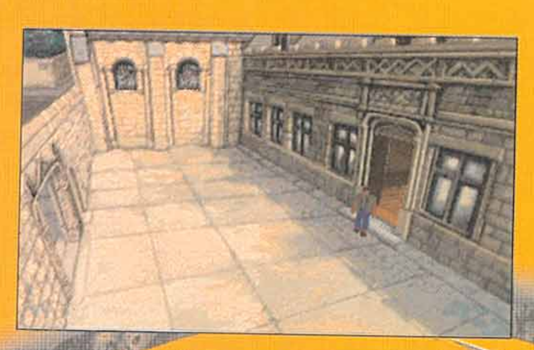




chispazos producidos por el anhidrido carbónico del extintor.
Nada más entrar en la antesala del claustro, apareció en la entrada principal el inefable Wolfram, que lanzó un hechizo que además de volver a conectar la moderna vigilancia, trajo de su oscura edad a un caballero fuertemente pertrechado con una coraza, un gran escudo y una no menos descomunal espada. Me apoyé en el cristal de las taquillas para impedir que con un empujón me hiciera activar la ensordecedora alarma y no me costó mucho acabar con él.
En la estantería exhibidora de la izquierda vi municiones para la catapulta, así que con la tarjeta magnética forcé la cerradura y me hice con un saco de diminutos proyectiles. No entré en la sala de la izquierda temeroso de la fastidiosa alarma. Puse en marcha la catapulta y con la habilidad adquirida en miles de horas a los mandos de mis aviones teledirigidos conseguí que la pequeña plataforma sobre ruedas esquivara todos los láseres hasta alcanzar el centro de la habitación. La cargué con las piedras y disparé al interruptor con tal acierto que los haces desaparecieron a la velocidad de la luz. Crucé la estancia a toda velocidad; tenía bien claro mi objetivo: un espadón tan enorme que al cogerlo noté los dos meses que llevaba sin hacer pesas. Ahora ya nada me impedía visitar el hermoso claustro. Bueno, para ser más exactos, no había algo, pero sí alguien que trató de hacerlo durante los pocos segundos que su lenta defensa aguantó la presión de mi súper-espada.
En el corredor de la izquierda recogí un holograma y, mientras buscaba desesperadamente a Julieta en todas las puertas, dos sicarios de aspecto simiesco me capturaron y me arrojaron al pozo.

EN 1.329

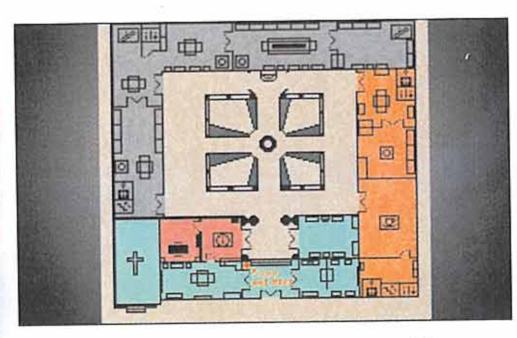
Lo que creí mi seguro final se convirtió en un incierto futuro tras una caída en la que, sin embargo, sentía que no era la fuerza de la gravedad la que tiraba de mí hacia el oscuro pozo, sino una fuerza que jamás había sentido la que me hacía flotar. Sí, ya sé que Stephen King, en su novela «It», dice que todos flotamos aquí abajo, pero poco me importaba a dónde iría a parar, pues las alucinantes visiones que estaba teniendo bien merecían tal incertidumbre.
Queridos lectores, lo que se me desveló fue que era nada menos que el elegido por los Templarios para luchar contra la Santa Inquisición. Era algo que se apartaba de mi objetivo inicial, pero que parecía insoldablemente unido a él. Sólo los Caballeros

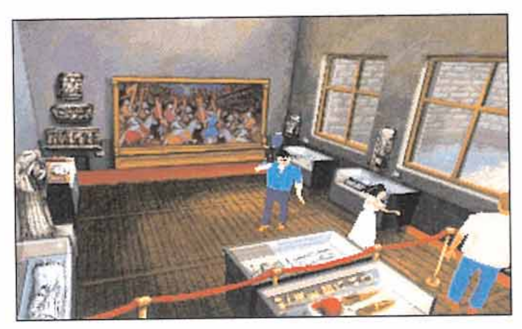


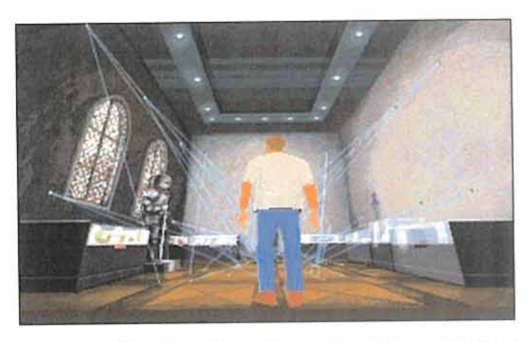
Templarios podrían ayudarme a encontrar a Julieta.
Pero por si no estaba ya suficientemente sorprendido, recobré mi estado terrenal en mitad de la nieve y el dedo acusador de Wolfram me condenaba a expiar mi herejía en el fuego purificador de las llamas de la piadosa hoguera. Y es que, no sé por qué maldito sortilegio llevaba la vestimenta blanca, vestimenta de los caballeros templarios con la cruz en el pecho. La explicación se hizo evidente mientras mis huesos reposaban en el helado suelo de una putrefacta mazmorra. Yo era la reencarnación de un caballero templario cuya amada, Julieta de Provenza, era cautiva de Wolfram. Y aquel edificio era el mismísimo museo, pero resulta que en aquel día del Señor del 1.329, era la comendadoría de la Orden Templaria que ahora se hallaba bajo el poder de la terrible Inquisición, que estaba acabando con la mítica y gloriosa orden apoyados por el infame rey de Francia.

MAZMORRAS Y TECHUMBRES

Salir de mi prisión fue tan sencillo como arrojar al prisionero que estaba frente a mí un laúd. Como era tan mudo como trovador y de nombre Berwal, se puso a tocar y un guardia llegó a ver qué pasaba. Me pegué a los barrotes de mi celda y le propiné tal patada que sus llaves fueron a parar a la celda del juglar. Me las arrojó, escapé y acabé con el soldado con su propia espada. Recogí otra llave del cuerpo del guardia y me interné en los pasajes de la cárcel subterránea.
En la sala de guardia me hice con una botella de vino. Luego, abrí el enrejado que me separaba de las escaleras de subida y troté sobre los escalones como alma que lleva el diablo. La estancia a la que llegué tampoco era el colmo del acogimiento, pero por lo menos tenía una chimenea en la que ardía un fuego tan resplandeciente como inútil dada la enormidad de la sala. Escuché pasos a mi izquierda y me aparté del camino de un viejo ciego que si hubiera percibido mi presencia habría firmado mi, por el momento, aplazada sentencia de muerte. Aún a pesar del temor a quemarme,







recogí una llave del interior de la chimenea y con ella abrí la puerta situada a su derecha. Así accedí a un pequeño establo con una despensa en la que me hice con un cubo y algo de comida, nada menos que vino y jamón. ¡Hay que ver cómo zampaban los malditos inquisidores mientras el pueblo devoto se moría de hambre!

En la zona izquierda del establo había un pequeño apartado utilizado como abrevadero, con lo que pude llenar el cubo de agua. También agarré un báculo y una piel de oveja. Con el cubo repleto de agua me dirigí hacia la chimenea y extinguí las llamas. Ahora podía ver una escalinata tallada en el hueco de piedra y no dudé un instante en subir. Sin duda, por ahí podría andar mucho más tranquilo. El problema fue alcanzar el otro lado. Armándome de valor, usé la piel de oveja para silenciar el sonido delator de la campana; con el báculo cogí la cuerda y me balanceé hasta llegar al piso opuesto al más puro estilo Tarzán, sólo que sin grito y con mi incómoda indumentaria para tales menesteres en lugar de un práctico taparrabos.

Estaba en el entramado de vigas de madera que sustentan los altos muros de piedra de la comendadoría. De las tres entradas, tomé la de la izquierda, giré otra vez en esa dirección y, tras pasar por encima de la celda del mismísimo Wolfram, fui a la derecha hasta que vislumbré que en la estancia de abajo dormía el viejo ciego casi desnudo. Mirándole de frente, utilicé el báculo con tal maña que conseguí subir su vestimenta. Seguí recto hacia adelante y llegué a una encrucijada sin salidas. Como vi una mesa hacia la derecha, al llegar al extremo de esa pared salté. Me agarré de la viga y aterricé en el suelo con un fuerte dolor en los tobillos como única herida.





EL SCRIPTORIUM

Lo que confundí desde arriba con una mesa era el chapitel de una pequeña capilla. Sin problemas, abrí la caja de la derecha y cogí un libro de caballería y el holograma. Como no pude abrir la puerta de salida empecé a dar vueltas en busca de una escapatoria hasta que en un golpe de desesperación empujé la cruz de oro y se abrió el pasadizo. Me quedé admirado ante la visión de la sala de escribientes, muy parecida a la que vi en la película «El Nombre de la Rosa».

Era evidente que no podía quedarme con el libro de cánticos de caballería y el holograma, pues cuando los monjes se despertaran e iniciaran sus labores diarias se darían cuenta de que alguien había robado y no tardarían en encontrarme pese a mi disfraz de monje. Necesitaba papel y tinta para copiar la oda a la orden Templaria y qué mejor sitio que ese para hacerlo. Encontré crisoles de agua, hiel y negro animal, la fórmula exacta para obtener una tinta espesa. Para la mezcla cogí también el crisol vacío.

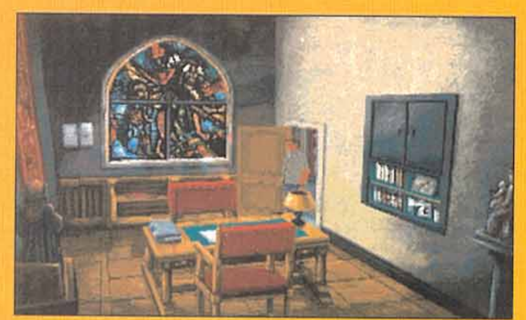


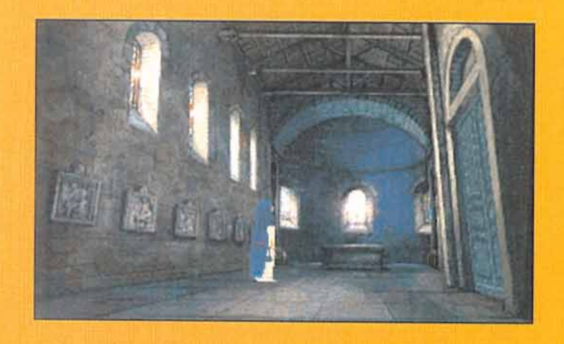


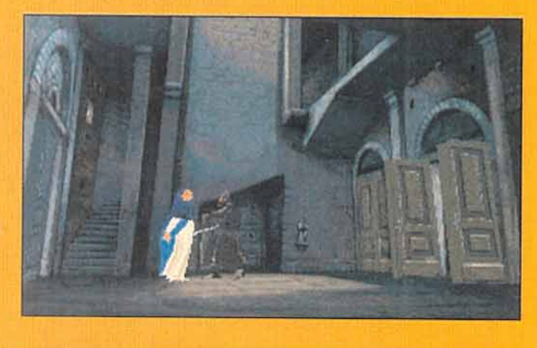
Subí las escaleras y en el pupitre del estrado no dudé en hacerme con la pluma de ganso que haría de bolígrafo. Entonces, vi que encima del armario había una caja de madera que podía hacer pasar por la que contenía el holograma para engañar a los monjes y así poder quedármelo. Me situé enfrente de la mesa en la que había un pergamino en blanco, y justo al lado de él, usé el libro, que quedó reposando sobre la inclinada superficie de madera. Cogí el estilete que había en la mesa de atrás y con él pude extraer la gema que adornaba su incunable encuadernación. Me dispuse a hacer la tinta; usé agua, hiel y después negro animal. Comprobé que en el crisol antes vacío había ahora una buena cantidad de una tinta más negra que el alquitrán. Con ella y la pluma de ganso transcribí íntegramente la hermosa y emocionante canción Templaria.

Se aproximaba el amanecer y rápidamente recogí el libro y lo deposité junto a la caja de madera en el reducido armario metálico de la capilla. Cerré la puerta y presentí que la abadía había despertado, no tardarían en aparecer por la puerta del Scriptorium. Volví a él, me aseguré de llevar correctamente puesto el hábito de monje y empujé la antorcha para activar el mecanismo que cerraba la entrada secreta. Cuando aún resonaban los crujidos de los goznes, se abrió la enorme portezuela metálica y tras ella apareció un monje al que decidí seguir tan de cerca que casi le piso el manto en su lento caminar. Tras dar la vuelta en la primera mesa de la sala, se dirigió a la salida, que nos llevó hasta el claustro, que recordé inmediatamente. Desde luego, no presentaba el esplendor que mostraría en 1.995, pero despedía un impresionante aire de paz y tranquilidad. Sin despegarme del monje, pasé al lado de una puerta que podría ser una escapatoria, pero decidí esperar a la siguiente. Me abalancé hacia la derecha y la abrí.













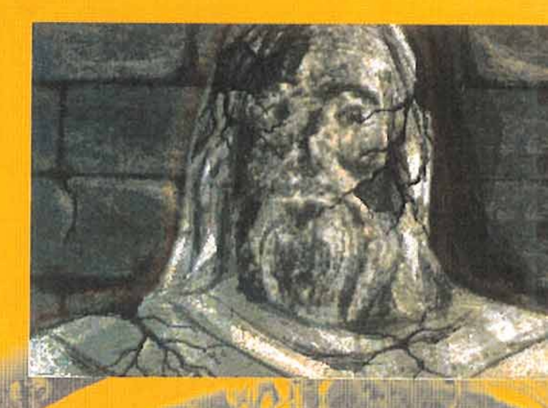
ABADÍA CENTRAL

Una vez dentro vi cómo un guardia se situaba en los pasillos del patio central, así que sería mejor no volver a salir por allí. Lo que en mis tiempos eran salas de exposición ahora son celdas y habitaciones dedicadas a las labores de la Edad Media. Un horno de pan, un laboratorio de alquimia, celdas, una zapatería, y toda labor que debía llevarse a cabo para asegurar la autoexistencia del convento.

Lo primero que recogí fue un pequeño tarro de boj que había en el suelo. Como percibí un sonido metálico en su interior, lo tiré contra la pared. Se rompió y pude obtener la llave que contenía. ¡Qué extraño!, pensé. Me pareció como si ya hubiera hecho esto antes. Será uno de esos "deja vu". Pero de repente recordé por qué me era familiar esa acción. Me sonaba del «Alone in the Dark», una videoaventura con la que jugué, o mejor dicho jugaría, en mi añorado París de la última década del siglo XX. Ahora yo no era un sprite, sino un ser viviente en otro espacio temporal luchando por salvar mi vida y la de mi amada Julieta.

La llave entró en la cerradura como una espada en su vaina. Entré en lo que podía llamarse un laboratorio farmacéutico en su precaria versión del siglo XIV. Cogí un libro de recetas que me desveló los ingredientes necesarios para hacer una poción adormecedora, una nuez vómica, un puñado de pelos, una decena de gotas de veneno de sapo y una bolsa de hierbas tranquilizadoras. Encontré todas estas sustancias y la probeta que habría de contener su unión en la misma estancia. Regresé al pasillo y me dirigí hacia la izquierda. La primera puerta que pude abrir me dio paso a una panadería, donde me hice con dos hogazas de pan. Necesité una para mojarla con el brebaje que preparé allí mismo. Cuando el pan se tornó verdáceo, supe que estaba preparado para dormir hasta a un león.

La siguiente sala que visité fue una zapatería; en uno de sus estantes encontré una chaira para cortar cuero. Decidí seguir inspeccionado las salas que desembocaban en el pasillo cuadrangular y me detuve al oír un lastimoso quejido. Procedía de una tenebrosa mazmorra de aislamiento y, al entrar, me sorprendió que el prisionero, un anciano, se abalanzara sobre mí. Era un caballero templario y mi indumentaria le había llevado a creer que era uno de sus torturadores. Para librarme de él, arrojé el pan. Cuando quedó dormido, pues por su famélico aspecto era lógico que no pudiera contenerse ante tan rico manjar, le eché un vistazo más detallado al lugar. En su penoso y escaso decorado, me llamó la atención



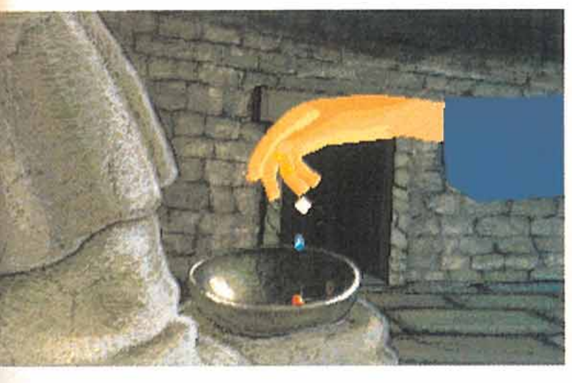
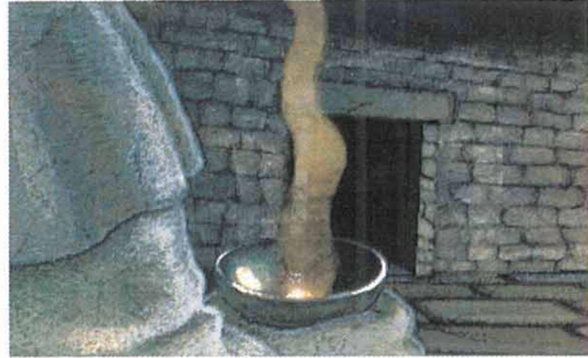
una escalofriante escultura. Al acercarme a ella vi como, destacado por la negrura del mármol ensuciado por la oscuridad y suciedad de la celda, resplandecía un rubí. Recordé la leyenda de las piedras mágicas y cómo el poema de caballería Templaria mencionaba entre otras este tipo de piedra preciosa, supe que allí podría hallar las piedras mágicas. Con la chaira extraje el rubí.

A la salida eliminé a un par de guardias, uno de los cuales dejó en el suelo una llave al volatilizarse. Repetí la operación de rascar con la chaira en todas las estatuas que encontré y conseguí ocho piedras, incluida la que ya tenía del libro de caballería. Lo que más me costó fue encontrar tres diamantes que estaban en sendas estatuas situadas en una habitación difícilmente distinguible desde el pasillo, justo entre la estatua del monje y la columna.

Por fin, ya tenía todas las piedras preciosas en mi poder. Usé la llave en la única puerta que me quedaba por abrir, y lo cierto es que el olor casi me hace devolver el jamón y el vino que acababa de zamparme para reponerme de mi combate con los guardias. Era la sala mortuoria, donde guardaban los cadáveres, vamos. Sin duda, mi hermosa Julieta y las piedras preciosas eran lo único hermoso en aquella abadía. Pero aunque parezca macabro y morboso, algo me atrajo hacia el cuerpo sin vida de una mujer. Empujé su pecho y de forma maravillosa brotó un corazón de oro. Usé tan deslumbrante joya delante de la estatua de Bisot y comenzó otro desencadenamiento de mecanismos. Del muro opuesto surgió otra escultura. Rápidamente fui hacia ella y bebí de la copa que ofrecía. Me relató más cosas de mi inmediato destino, entregar a cada caballero su correspondiente joya siguiendo la relación que establece el poema. Pero por desgracia, con la mente nublada por la estremecedora visión, me prendieron.

EL LABERINTO

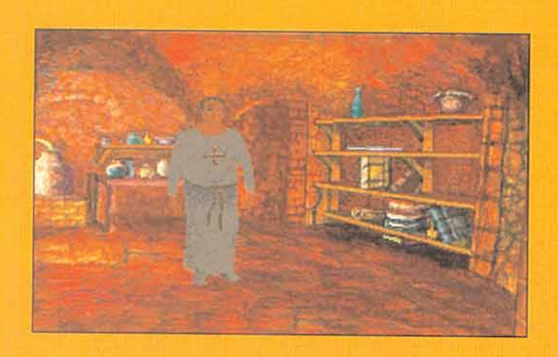
Cuando desperté, me encontré atado a uno de los artilugios de tortura más temibles

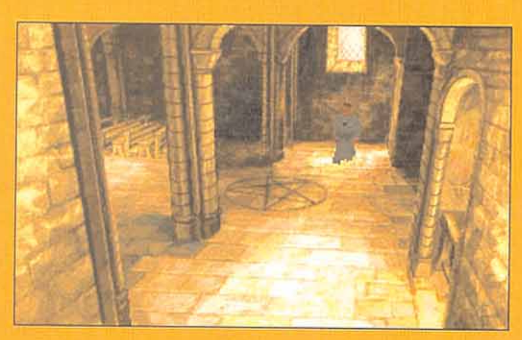



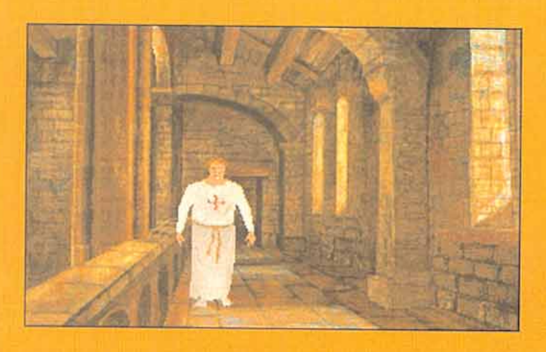

y clásicos de la Inquisición: la rueda. Cuando se marchó mi torturador, me moví hacia la derecha y logré que la llama de la antorcha prendiera la cuerda que sujetaba mi mano. Pero tras liberarme, y nunca mejor dicho por el tipo de estancia en la que encontraba, salí del fuego para caer en las brasas, pues el carcelero no quería perder a la presa en la que vaciaría sus instintos sádicos. Con todas las extremidades de mi cuerpo, incluyendo la nariz, logré derrotarle.
Encima de la destartalada mesa y junto a terribles instrumentos de tortura que luego perfeccionaría la Gestapo en la Segunda Guerra Mundial, encontré el anillo roto y una extraña piedra roja. Para salir de allí permuté la posición de las antorchas. Se abrió el pasaje secreto y me encontré en medio de un laberinto. Cogí el primer camino a mi derecha, luego hacia abajo y, tras recorrer el pasadizo, llegué hasta la sala en la que se ocultaba Valuar. Le enseñé el anillo para que no me confundiera con un monje. Me advirtió de que la extraña piedra roja era un ojo mágico por el que Wolfram podía ver. La única forma de neutralizarlo era meterlo en una bolsa de cuero. Cumplida su misión de entregarme el guante de Gallois, Valluar por fin fue a reunirse con el Dios al que entregó su vida por entero. Del suelo, recogí también una cruz de madera y la espada. En el interior de la caja encontré la bolsa de cuero y un hábito de monje. Sin perder un instante, pues podía ser observado por Valuar, usé la piedra roja para meterla dentro del saco de cuero y oí complacido el grito de furia de Wolfram. Encontré las piedras preciosas en el interior del cáliz. Abrí la puerta empotrada en la pared con el anillo y, antes de subir por la escalinata, me puse la indumentaria de monje.

EN LA BIBLIOTECA

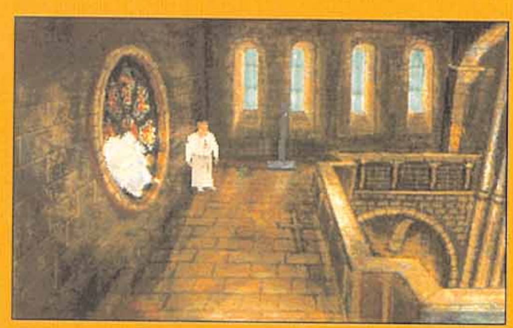
La luz me rodeó cuando entré en una enorme biblioteca, pero no tuve tiempo de







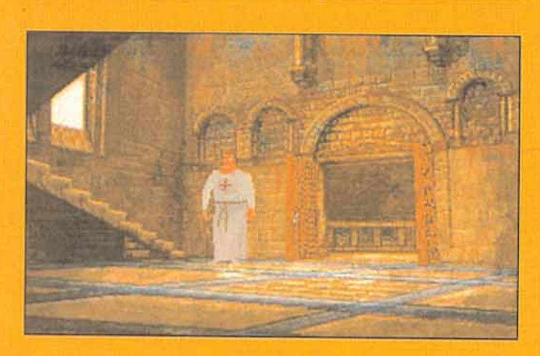




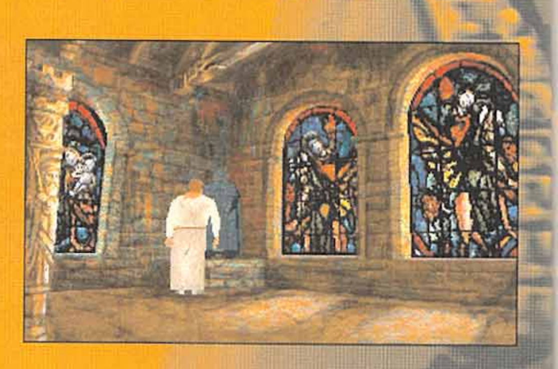
admirarla, pues inmediatamente se abalanzó sobre mi un clérigo que de repente se metamorfoseó en un pequeño diablo tan rápido como hábil. Me costó mucho correr para evitar entrar en las distancias cortas, pero por fin logré vencerle a él y a su hermano gemelo que apareció después. Me encaminé a una gran puerta metálica, que se abrió sin necesidad de empujarla. Era el comedor. Antes de dar un paso en su interior, cogí la pila de platos sucios que había sobre la mesa situada a mi derecha para poder entrar tranquilamente en la cocina sin levantar sospechas. Pero nada más entrar en ella, otro monje-demonio me atacó. Lo llevé hasta la puerta de salida que no pude abrir, así que lo esquivé corriendo y entré en la habitación de la que había salido. Se trataba de una pequeña despensa en la que, por raro que parezca, junto a los alimentos había dos sepulcros. Los examiné y descubrí que eran los que guardaban los cuerpos de los caballeros templarios Saint-Amand y Geoffrey. Tal y como se contaba en la oda, usé el ónice en la escultura del primero y la esmeralda en la del segundo. Me entregaron una llave y una arma excelente, una maza macahaca-cabezas. Con esa llave abrí la puerta que daba al exterior y el aire gélido me hizo sentir un escalofrío en mi cuerpo aún acostumbrado al calor de la cocina. Con horror vi como un zombie salía del suelo nevado. Asqueado lo esquivé, pero un segundo no muerto me cerró el paso. Acabé con él blandiendo en alto la cruz de madera y tras él dejó un hueso con forma de diente.
En cuanto al primer monstruo de ultratumba, probé con él la rapidez y eficacia de la maza. Al final del muro encontré dos sepulcros más, de los caballeros Theobald-Thibault y la de Biset. Con la amatista y el ópalo, respectivamente, conseguí un hacha tan espléndida como la cota de mallas. Usé el hueso con forma de diente para entrar en el edificio inexplorado.
Había llegado a una enorme sala, pero justo al lado de la entrada, a mi izquierda, se distinguía la entrada de un nuevo pasadizo secreto. Como ya era costumbre, empujando una de las antorchas, logré que se abriera el sólido cierre. Tras él estaba el laberinto que ya conocía de mi encuentro con Valluar. Llegué hasta la sala de tortura y desde allí entré en las mazmorras en las que fui encerrado al llegar al siglo XIV. Salí disparado cuando escuché la voz de Julieta. La encontré atada en la celda que había ocupado el bardo. Encorajinado y optimista por haberla encontrado, machaqué al guardia con la maza, le quité las llaves y abrí las rejas. La toqué suavemente, no quería que se asustara. Pero el que me asusté, y más que viendo cualquier película de «Viernes 13», fui yo. Los perfectos y bellos rasgos del rostro de Julieta se transformaron entre la niebla para dar paso a la indescriptible faz de un ser tan maligno que a penas puedo describirlo. Como no pude matarlo, salí de allí tan decepcionado como asustado por la magia a la que me estaba enfrentando.

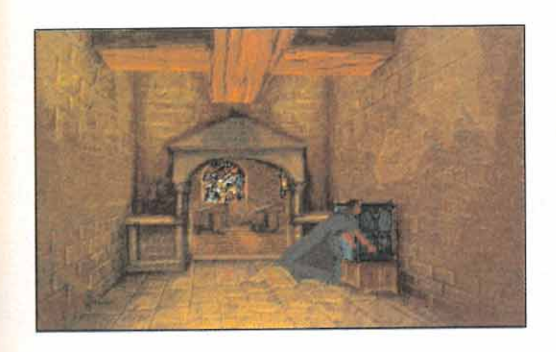
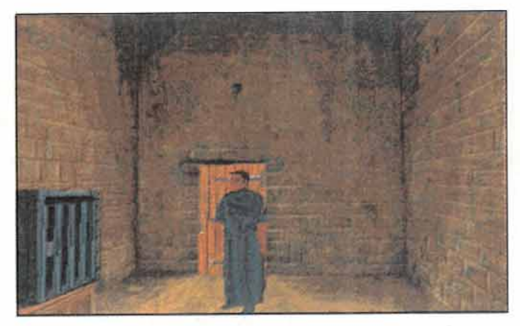
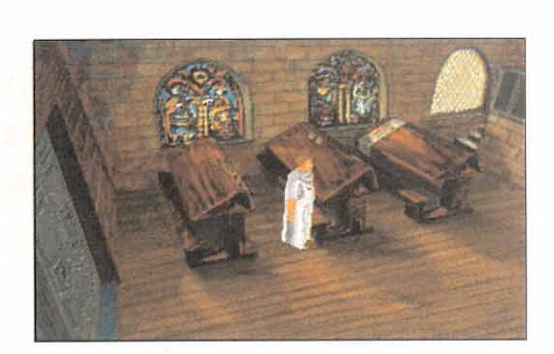
LA CATEDRAL

De vuelta al laberinto, me dirigí hacia la biblioteca, pues aquel lugar se merecía una exploración más a fondo. Pero vi que estaba abierta una de las puertas que daba al claustro y salí al pasillo rodeado de profusa arquería. Maté sin dilación al guardia que custodiaba la entrada a la Iglesia. Llegué a una de las naves laterales y, al empujar sobre la pintura que mostraba el número siete, se abrió una puerta tras la cual una armadura viviente me atacó, pero el excesivo peso de su protección hizo que no fuera rival para la rapidez de mi hacha.
Subí por las escaleras. Estaba claro que la única forma de elevarme hasta el tejado era usando la cuerda, así que cogí la primera pesa que encontré y al usarla quedó atada por lo que hizo de contrapeso y me subió hasta el estrecho paso que rodeaba la bóveda central. Tomé el camino que se dirigía hacia la parte superior y me topé con el grandioso sepulcro del último de los caballeros, el fundador Hugues de Payns. Entre los tres diamantes que llevaba estaba el necesario para invocar el hechizo que me hizo escuchar al valiente caballero desde su morada en el reino de los cielos. Aún ensimismado por sus revelaciones y mientras cogía un cuerno mágico, fui atrapado y







encerrado en una jaula situada en el centro de la catedral.

Pero quien tiene un amigo tiene un tesoro y saliendo de las sombras apareció Berwal el trovador que abrió la cerradura de mi prisión. Jamás olvidaré que entregó su vida por la mía, pues el brazo derecho de Wolfram, Montfalcon el arquero, acabó con él de un traicionero flechazo por la espalda. Sin tiempo de lamentar la pérdida de mi mejor amigo, salí de la celda mientras llegaba el verdugo, cogí el cuerno y un pequeño bastón de la mesa que había enfrente y soplé con fuerza en el antiguo instrumento musical. Su magia transformó mi figura humana en una especie de águila de dos metros y medio que acabó rápidamente con el torturador. El cobarde de Montfalcon huyó asustado y escapó al exterior rompiendo el rosetón que coronaba la nave central. Además de vil, no tenía el más mínimo respeto por el arte de las vidrieras.









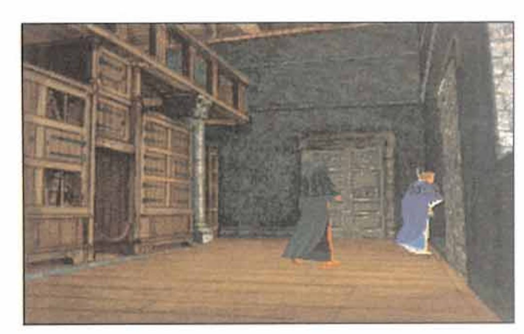
Encendido por la llama de la venganza, logré abrir la puerta que daba acceso a la primera planta empujando la cruz de la pequeña capilla situada en uno de los extremos de la Iglesia. Seguí los pasos del arquero y lo encontré en la cornisa cuyo muro protector estaba formado por una hilera de gárgolas. Su inexpugnable armadura hacían inútiles todos los golpes de mi bastón, así que con astucia, ingenio y rapidez en la esquiva logré atraerle al lugar en el que faltaba parte de la valla. Cegado por su mente asesina no se dio cuenta de donde pisaba y pude empujarle al vacío. Ahora Berwal podría decirle un par de cositas a ese infame ser, pues antes de ir al infierno se pasa por el cielo que ahora era su morada.

WOLFRAM

Las puertas que había visto en mi carrera hacia el rosetón eran mi destino final. Las abrí empujando la antorcha apagada. Ascendí por las escaleras y usé la cruz de madera en la estatua. Apareció un extraño altar que contenía un mecanismo que empujé hasta que oí cómo abajo se abría una puerta. Así accedí a la guarida secreta de Wolfram. En la primera sala, evité pisar la estrella de cinco puntas y llegué hasta lo que parecía ser su laboratorio. En el libro que se encontraba sobre una mesa situada bajo una pequeña bóveda descubrí la poción para abrir. Encontré todos los ingredientes en las diversas estanterías de las habitaciones de mi odiado enemigo. También cogí un cubo vacío y una cuerda.

Tras mezclar la poción en una probeta vacía, cogí una antorcha y me dirigí hacia la estrella de cinco puntas. Con la antorcha, quemé la pólvora que la dibujaba y eliminé su poder. Usé la poción de abrir en el lado izquierdo, junto al brazo de la estatua que sostenía el libro cerrado. La piedra cedió ante el hechizo y allí estaba Julieta. Pese al temor de que de nuevo fuera un engaño de Wolfram, me dirigí hacia el pozo, cogí el sello de los templarios que estaba a su lado, usé la cuerda para atarla al cubo y éste para recoger el agua que vertí sobre el cuerpo de mi ansiada novia. Despertó de su letargo y ya os podéis imaginar la escena. Ni la de «Robin y Marian» se le acerca. Pero Wolfram siguió usando sus malas artes para tentarme con un tesoro





mientras Julieta, hipnotizada, buscaba el guante de Galliar.

Un maldito demonio la capturó, pero yo escapé de él y corrí a toda velocidad hacia el resorte situado al lado del rosetón. Lo empujé hasta que encajó en la marca dibujada en el suelo justo enfrente de la rota vidriera y se desencadenó el mejor espectáculo que he visto en mi vida. La muerte de Wolfram. Vamos, mejor que la de Joker en «Batman», que ya es decir.

Julieta se reunió conmigo junto al arco iris de luz que entraba por el rosetón, me entregó el guante, usé el sello para acoplarlo al guante, me lo puse y regresamos al París de 1.995, sabiendo que aunque nuestro amor era imperecedero también lo eran las fuerzas del mal.

A.T.I.

ESCUELA DE PILOTOS

"LOS PILOTOS DE COMBATE HACEN PELÍCULAS, LOS PILOTOS DE ATAQUE HACEN HISTORIA." CON ESTA FRASE, MENCIONADA EN LA PELÍCULA «EL VUELO DEL INTRUDER», Y EN CLARA RELACIÓN CON LA PELÍCULA «TOP GUN», LOS PILOTOS DE AVIONES DE ATAQUE A SUELO HACEN VALER SU CONDICIÓN Y SU IMPORTANCIA FRENTE A LOS PILOTOS DE CAZAS DE COMBATE, DE POR SÍ MUCHO MÁS ADMIRADOS POR SU ESPECTACULARIDAD Y CARÁCTER. PERO LO MÁS CURIOSO ES QUE NO LES FALTA UN PELO DE RAZÓN. SI BIEN AMBOS TIPOS DE PILOTOS SON FUNDAMENTALES PARA EL DESARROLLO DE UN CONFLICTO BÉLICO, LOS CAZAS DE COMBATE "SÓLO" SIRVEN PARA DAR SUPREMACÍA AÉREA Y PERMITIR QUE LOS AVIONES DE ATAQUE A SUELO PUEDAN REALIZAR PARTE DE SU TRABAJO EN CONDICIONES DE MÁXIMA SEGURIDAD.

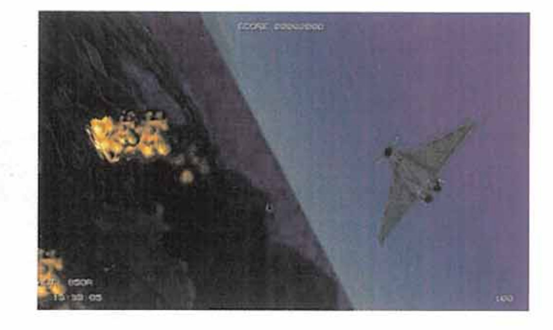
Ahora bien, mientras los primeros, los cazas, sólo realizan escaramuzas en el aire, y casi nunca sobre territorio enemigo, los caza-bombarderos se meten en plena boca del lobo, entran dentro de territorio enemigo cruzando sus líneas para dejar caer su mortal carga. Los pilotos de ataque se juegan el tipo en cada misión debiendo esquivar los misiles enemigos y además tienen que realizar un trabajo extra y muy difícil en su ejecución: bombardear, acercarse al suelo, acercarse al enemigo, mostrarle los dientes y..., salir rápidamente de ese follón... ¡vivos! No es nada fácil.

Los primeros aviones de combate se crearon para tener un punto de ataque sobre el enemigo diferente al que toda la vida se había dado; atacar desde el cielo. Los primeros bombardeos eran muy rudimentarios en sus formas: el piloto volaba bajo, cruzaba las líneas enemigas y dejaba caer una bomba de pequeño tamaño, en ocasiones la lanzaba con sus propias manos. Ni qué decir tiene que el fuego antiaéreo era el realizado por los soldados de a pie con sus armas convencionales; aun así los pilotos ya se jugaban el pellejo.

Con la evolución del la aviación militar las tácticas de bombardeo se fueron perfeccionando hasta dar paso a las fortalezas volantes, que desde gran altura dejaban caer una cantidad ingente de bombas. Pero en ocasiones, esos bombardeos no eran productivos,





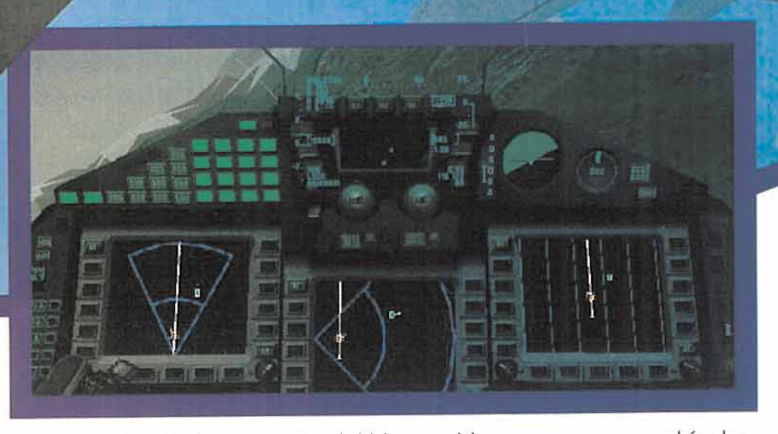


TÁCTICAS DE ATAQUE A SUELO EN EL EF2000 (y III)









bien por el reducido tamaño del blanco, bien porque eran vehículos en movimiento, bien por que la dificultad en la precisión ponía en peligro agrupaciones civiles como hospitales, o bien por una razón puramente económica, ya que las bombas son muy caras. Esos contratiempos se solucionaron con los bombarderos de pequeño tamaño. Aviones con características de cazas de combate, pero con una gran capacidad para volar bajo y cargar con bombas para soltarlas en un sitio concreto, con precisión quirúrgica.

Hoy en día, las medidas defensivas frente a amenazas aéreas han evolucionado tanto que las misiones de ataque a suelo se realizan por grupos de compleja formación, participando cazas de cobertura para interceptar a posibles cazas enemigos que acudan a evitar el ataque. También entran en juego aviones del estilo del Tornado que eliminan todas las amenazas antiaéreas del suelo, para poder abrir un pasillo a los bombarderos que dejarán caer su carga con toda la precisión que sus sistemas electrónicos les permitan.

El EF2000, además de ser un excelente avión de combate, también puede realizar misiones de ataque a suelo con una gran efectividad, sobre todo por sus descabales sistemas electrónicos de seguimiento de blanco, y también a la gran calidad tecnológica aplicada a algunas armas destinadas al efecto.

ARMAMENTO AIRE-TIERRA

El EF2000 fue inicialmente desarrollado como un avión multitarea, es decir, que igual tenía que realizar misiones de interceptación aérea o de caza, o bien debía llevar a cabo misiones de ataque a objetivos terrestres. Ambas cosas debería realizarlas igual de bien.

Por lo tanto, el EF2000 ha sido diseñado para llevar un amplio arsenal de armas aire-tierra de última generación. Gran parte de estas armas son de carácter "inteligente", es decir, seleccionan y siguen al blanco por sí solas permitiendo al avión olvidarse de ellas y de su trayectoria una vez se han disparado. Son armas del tipo "dispara y olvida".

Hoy en día, las distancias hacen que estas armas tengan que ser inteligentes, pudiendo ser lanzadas desde my lejos, viajar una gran cantidad de kilómetros y llegar hasta el blanco con precisión casi milimétrica. El objetivo de estos avances es una efectividad aplastante evitando los daños secundarios al máximo. Un ejemplo de la capacidad de estas armas la pudimos ver en la Guerra del Golfo, donde edificios, puentes y hangares eran destruidos con bombardeos directos de aviones F-117 o Tornados con un porcentaje de éxito bastante elevado.

El armamento de ataque a suelo del EF2000 se basa en bombas de caída libre de diversos tipos –caída libre, guiadas por láser, bombas anti-pista o bombas de racimo– y distintos tipos de misiles y cohetes, como son los cohetes CRV-7, misiles guiados Maverik...

• **Bombas de caída libre, de racimo y anti-pista Durandal:**
Las bombas de caída libre que porta el EF2000 son las clásicas de la serie MK-80 de diversos tamaños que actualmente sirven para la OTAN. El lanzamiento de estas bombas es calculado por el ordenador de a bordo haciendo que el impacto sea certero en la mayoría de las ocasiones. Los objetivos característicos de estas bombas son emplazamientos fijos. Aunque obsoletas en su concepción, las viejas bombas de hierro son muy útiles, sobre todo porque son muy baratas y hay muchas, así es que no está de más que aprendamos a lanzarlas y así ganarnos el título de bombardero. Dentro de este tipo de bombas se pueden incluir las Durandal, que son bombas de caída libre especializadas para destruir pistas de aterrizaje-despegue. Su efecto es demoledor, pues se lanzan a baja altura mientras se sobrevuela la pista. Su vuelo se frenará por medio de un paracaídas hasta que toma un ángulo correcto de caída y entonces encienden un propulsor a modo de cohete que incrustará la cabeza de la bomba en el pavimento –pueden atravesar hasta 4 cms de cemento reforzado– y entonces estallar dañando gravemente el suelo. Además, su detonación es retardada y esto hace que las reparaciones de las pistas enemigas se retrasen debido a que el enemigo no sabrá cuándo va a estallar la carga.

Para lanzar las bombas de hierro pasaremos al HUD en modo aire-tierra y seleccionaremos las MK (CCIP). El HUD en modo de bombas de caída libre presenta una barra vertical de caída que indica la trayectoria a seguir de las bombas, el objetivo estará marcado con una "X", y una pequeña línea horizontal es el punto de impacto continuamente calculado (CCIP) que muestra exactamente dónde caerá la bomba si se lanza en ese instante.



Estableceremos vuelo hacia el objetivo a unos 15.000 pies de altura y comunicaremos nuestra intención a nuestros hombres ala para que se separen y no les afecte la onda expansiva de la explosión. Cuando estemos a unas 7-8 millas del blanco nos desviaremos ligeramente de él (unos 15º) y cuando el blanco esté a unas 3 millas entonces iniciaremos una corrección del rumbo apuntando un extremo del ala hacia él e iniciando un ligero descenso. Entonces es cuando centraremos nuestra atención en el HUD, en concreto en el marcador CCIP. En el momento en que el blanco cruce el marcador CCIP, lanzaremos las bombas, y de inmediato saldremos de la situación con un ascenso rápido, a ser posible antes de pasar por debajo de los 5.000 pies, hasta llegar a una altitud de seguridad.

Las bombas de racimo son parecidas a las de hierro, con la salvedad de que antes de hacer impacto revientan y esparcen una gran cantidad de explosivos en un gran radio de acción devastando una zona amplia. Son indicadas contra infantería y vehículos ligeros.

Dos cosas: 1.- cuanto más pronunciado sea el picado, más efectivo será el bombardeo. 2.- NUNCA lancéis las bombas por debajo de los 2.000 pies; la onda expansiva provocará daños en el avión. Para las bombas de racimo es igual, sólo que podremos descender aún más sin miedo a efectos sobre nuestro avión, aunque cuanto más altos estemos mejor se esparcirá.

La técnica para lanzar las MK de mayor peso y potencia y las bombas Durandal cambia un poco debido, sobre todo, a los objetivos sobre los que están destinadas: cuarteles generales, refinerías, emplazamientos de radar etc. Estos sitios suelen ser auténticos avisperos donde el enemigo concentra gran cantidad de armamento antiaéreo, con lo cual la táctica de aproximación debe ser diferente. Deberemos volar a baja altura hacia el punto de trayectoria y a una velocidad media que nos permita tener precisión y calcular el lanzamiento. En el HUD tendremos descrito el tiempo de llegada al blanco y cuando marque 65 segundos empezará una cuenta atrás durante la cual deberemos ver el blanco. Entonces, lleva la línea de caída hacia el blanco y, cuando la señal CCIP lo cruce, lanza las bombas.



Una vez hallamos entrado en estos sitios, el enemigo estará muy molesto e intentará derribarnos a toda costa, así es que mantendremos la baja cota, aceleraremos y durante medio minuto mantendremos la trayectoria para virar y salir del meollo.

• Bombas guiadas Paveway II:

La Paveway II (GBU) se desarrollaron hace tiempo y se usaron en Vietnam. Su éxito hizo que sigan usándose, pero con variantes. Las GBU son bombas con una cabeza que se guía gracias a que el blanco está siendo iluminado con un láser y una unidad de cola que hace las veces de sistema directriz. Entre ellos está la carga.

Los objetivos aceptables para estas bombas son todos aquellos blancos estacionarios sobre los cuales la iluminación por láser no ofrece dificultades de seguimiento. El sistema de iluminación que posee el EF2000 es el TIALD, y seguramente sea el sistema de bombardeo más preciso del mundo aplicado a aviones monoplazas. Suministra al piloto todos los datos necesarios para llevar a cabo el bombardeo, ilumina el blanco y calcula el momento correcto del lanzamiento. Una vez lanzadas, encienden un pequeño propulsor que dirigirá la bomba al objetivo. Este proceso dura un minuto, y lanzamiento se realizará cuando falte un minuto para el blanco.

El sistema TIALD deberá ser conectado (tecla T) cuando estemos a unas 15 millas del blanco, de tal manera que ya estemos iluminándolo. En el MFD2 aparecerá una imagen del objetivo con una caja de seguimiento y los puntos de mira. Con las teclas cursoras colocaremos el punto de mira dentro y la caja de seguimiento sobre el blanco, y pulsaremos el botón TRK del MFD2. Dispondremos de una escala cuenta atrás y un indicador de disparo. Toda la secuencia de lanzamiento debe comenzar unos 2 ó 3 minutos antes de llegar al blanco –unas 15 millas de distancia–. La línea que sale desde la parte superior de la caja de seguimiento nos indica la orientación respecto











al blanco, y para optimizar el disparo ésta debe señalar las 12, de manera que estemos volando directamente hacia el objetivo. Según nos acerquemos la línea, se acortará y entonces temblará esperando a que el blanco sea seguido por el láser. Cuando tengamos el objetivo deseado elegido y vayamos hacia él, entonces procederemos a iluminar con el láser –botón LAS del MFD2–. Una vez iluminado, lanzaremos la bomba cuando el indicador de la cuenta atrás esté entre los triángulos de limitación. ¡¡ATENCIÓN!!, deberemos seguir iluminando el blanco hasta que la bomba haga impacto. Esto es un inconveniente si estamos en terreno hostil con mucha actividad, pues seremos un blanco cómodo para los SAMs enemigos.
El Lanzamiento de éstas es muy complejo y debe realizarse en cortos espacios de tiempo, así que es necesario practicar mucho, y si hay dudas, consultar el manual para resolverlas.

• Cohetes CRV-7:

Estas devastadoras armas tienen múltiples variantes según la cabeza que porten –explosiva, perforadoras de blindaje, de penetración, etc.– y su acción se basa en la inercia generada por la velocidad tanto de su propulsor como la del propio avión. Se lanzan desde larga distancia –aproximadamente 3 millas– utilizando el mismo sistema de puntería que el cañón. Sus objetivos favoritos y contra los que son más efectivos son las columnas de blindados, barcos costeros, trenes, etc. Estos cohetes irán hacia donde apuntes tu avión, y la alta velocidad que desarrollan será suficiente como para mantener la trayectoria estable, ¡¡así de sencillo!! La manera más efectiva de atacar con los CRV-7 es picando sobre el blanco desde los 5.000 pies de altura y cuando esté cazado, disparar sin piedad. Al terminar el ataque restableceremos el vuelo a baja cota.

• Misiles AGM-65 Maverik:

Los Maverik son las armas ideales contra carros blindados o aviones aparcados. Su sistema de seguimiento se basa en métodos ópticos, bien por cámara TV, por infrarrojos o por señales electro-ópticas. Son de largo alcance –hasta 25 millas–, aunque su efectividad plena se da cuando se lanzan desde unas 5 millas. Este detalle es un contratiempo en un avión de alta velocidad, con lo cual en el EF2000 conviene practicar para poder lanzarlos desde distancias largas –12 millas–. Su técnica de lanzamiento es simple y el MFD1









nos ayudará a la selección de los blancos, mientras que la pantalla IRST de debajo del HUD nos identificará el objetivo. Para seleccionar el objetivo con la cabeza buscadora del Maverik usaremos SHIFT + teclas cursoras. El buscador se fijará automáticamente sobre el blanco y dispararemos para salir de la zona y alejarnos del peligro.

• **Misiles anti-radiación ALARM:**

Utilizados para destruir estaciones de misiles SAM guiados por radar. Funcionan guiándose de las emisiones de radar de estas instalaciones. Su modo de actuación se basa en ser lanzado fuera del rango de las baterías SAM para evitar riesgos. El ALARM sube a unos 40.000 pies desde donde despliega un paracaídas y realiza una caída libre usando su buscador para detectar los SAM. Una vez cazado el blanco éste queda fijado y recordará su posición aun cuando los operadores de los SAMs apaguen sus radares. Sólo queda que suelte el paracaídas y se dirija en picado y sin energía hasta el blanco. Este método es bueno para despejar terreno fuertemente defendido. Su lanzamiento se hace a baja altura y a unas 15 millas del objetivo.

Los Alarm también pueden hacer blanco directamente si se disparan desde distancias cortas contra los SAM, incluso se pueden disparar directamente al misil ya lanzado. Este modo se reserva para ataques a baja altura donde una batería SAM nos podría sorprender. Se supone que su reacción es mas rápida que la de los SAMs. En el HUD del modo ALARM aparecerá una caja sobre el objetivo detectado, y cuando aparezca una cruz, entonces lanza el misil.

• **Misiles antibuque Sea Eagle:**

Este misil antibarcos tiene un rango de distancia del orden de las 70 millas náuticas permitiendo ser disparado en condiciones de total seguridad. Se basa en seguimiento del blanco por radar y posee un altímetro para volar a una baja altura constante sobre el mar. La altura óptima de disparo está entre los 2.000 y los 3.000 pies para que el radar ECR-90 del EF2000 pueda detectar los barcos a pesar de la larga distancia. Al seleccionarla, en el MFD1 aparecerá un modo especial de radar con capacidad de detección de hasta 80 millas. Este modo podrá detectar distintos tipos de barcos y visualizarlos.

MANIOBRAS DE APROXIMACIÓN Y EVASIÓN EN VUELO DE ATAQUE

Así como las maniobras de vuelo en un combate aéreo son complejas y muy historiadas, el vuelo de aproximación y salida de una misión de ataque a suelo es sencillo, sin estridencias ni maniobras complicadas. La aproximación a los objetivos debe hacerse a baja altura para evitar que los radares enemigos nos detecten, y llevar desconectado cualquier sistema de emisión de radar. Con el EF2000, a pesar de llevar el radar ECR-90 desconectado, dispondremos del DASS que nos dará información de todo lo que el avión detecte sin necesidad de emitir. Además, esta aproximación debe ser a una velocidad tan reducida como para tener tiempo para encontrar el objetivo, señalarlo y realizar todos los cálculos de disparo.

Pero si tenemos que volar muy bajo... ¿cómo lanzaremos las bombas de caída libre desde una gran altura? Seguro que esta pregunta os ha asaltado de inmediato a la cabeza, ¿verdad? Pues bien, la solución consiste en levantar rápidamente el avión una vez esté blanco seleccionado y, sin perder la trayectoria, ganar altura para luego picar sobre el objetivo a destruir. La dificultad de esta maniobra estriba en cuándo elevar el avión y que en cuanto hagamos esto todos los sistemas de radares enemigos nos cazarán irremediablemente.

También la salida de estas maniobras es importante para evitar ser dañados por la onda expansiva de nuestras propias bombas y para evitar ser detectados. Una vez realizado, mantendremos el vuelo estable durante un tiempo corto a baja cota para después salir disparados fuera de la zona de riesgo y ganar altura.

En las misiones de ataque a suelo estaremos acompañados de los hombre ala y su ayuda es de vital importancia. Así que deberemos confiar en ellos y dirigirlos correctamente para que nos hagan la cobertura correcta frente a aviones enemigos. También participarán aviones diversos con funciones específicas para limpiarnos el terreno de posible amenazas y así podernos centrar en nuestro trabajo y salir airosos.

LA PRECISIÓN EN EL VUELO ES DETERMINANTE

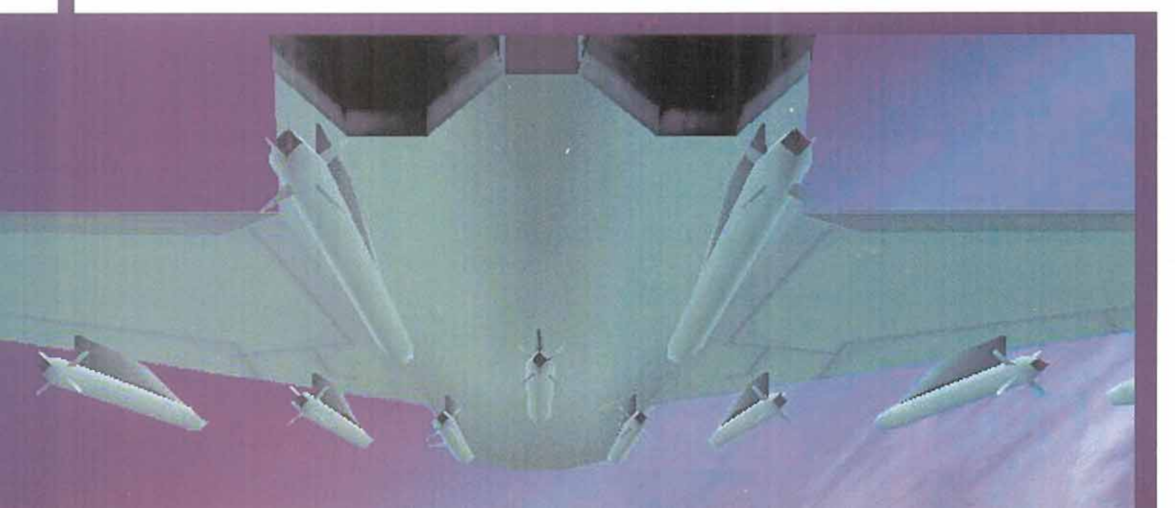
Gran parte del éxito de las misiones de ataque a suelo se basan en mantener un vuelo de precisión hacia el objetivo para llegar a él en las condiciones perfectas para hacer blanco. Debe ser nivelado y centrado y la altura para cada tipo de ataque es muy importante. Deberemos olvidarnos de todo lo que nos rodea y centrarnos en el trabajo, y sólo abandonaremos la misión en el caso de que nuestro avión corra auténtico peligro. Nada mejor que practicar mucho hasta llegar a realizar todos los movimientos casi inconscientemente.

Está claro que hacer películas es mas fácil que hacer historia, Así es que, adelante, practicad intensamente, y sobre todo, disfrutad. Los bombardeos son una de las opciones más entretenidas y divertidas que contempla la aviación de combate.

¡¡¡Mucha suerte y que la fuerza os acompañe a todos!!!

Hasta el mes que viene.

G. "SHARKY" C.





"LA VISIÓN"

"Curiosa Exposición"

–¡Bienvenido señor al piso número diez del museo "Jocko Homo".– Una sugerente "droid-azafata" de cabellos plateados te saluda con delicada voz al abrirse las puertas del ascensor de cristal.
–Si desea alguna información especial, sólo tiene que consultar su "holo-map" portátil o dirigirse a cualquiera de nuestras "info-girls" de planta. Aquí tiene: Su "pin de control", y el "mapa-láser". Disfrute de la estancia.–
–Gracias, señorita–, respondes con voz un poco cortada. Todavía se pasea por tu mente la idea de que el verdadero señor Dexter, con el que te confundieron en la entrada, pueda aparecer de un momento a otro, con los policías de seguridad detrás de él. –No seas pesimita–, te susurra una lejana voz interior.– Será mejor, que vayas afrontando las situaciones conforme vayan ocurriendo. De todas formas..., ¡qué más da, si ya estás perdido en el futuro!– En tu solapa de cuero, una insignia redonda de color amarillo te mira con dos diminutos ojillos negros, y una pronunciada sonrisa. –¿No tenías algo parecido, en tu colección de "pins" del pasado?– Las ideas están aún bastante confusas en tu cabeza. Has perdido muchos datos de recuerdos y el menú-sensorial de información sigue sin funcionar. Tendrás que seguir buscando..., pero ¿qué te podrá ayudar a recordar, y cómo volverás a casa? –Tranquilo hombre, un poco de paciencia.– La vocecilla de dentro te anima e invita a la serenidad.
–¡Hey sucker, mira por donde vas! Fuck Off!– Dos punkies con los pelos en cresta, pasan por tu lado golpeándote el hombro. Mientras se alejan, sonando las cadenas que llevan colgadas, vuelves el rostro y observas la pinta que llevan. –¡Uff!–, suspiras. –Ha faltado poco para acarrearte problemas... ¡y un ojo morado!– La planta 10, es una amplia estancia, con vitrinas a su alrededor y expositores por todos lados. Al fondo, dos inmensas pantallas de alta resolución emiten cientos de imágenes. Miras el artilugio de tu mano. El "holo-mapa", es parecido a una antigua calculadora de bolsillo, pero sin teclas; al moverlo observas que va generando un imagen tridimensional en la pantalla con nombres y códigos. Te acercas a los expositores y ves una especie de cd-player con unos extraños auriculares. En el mapa-láser aparece un mensaje informativo: "Dreamer-Soñador. Diseñado en el 2.030. Grabador-reproductor de sueños. Generador de ondas "alpha 7". Conectado al interface TR-On 002, permite al usuario extraer las imágenes oníricas, reproducirlas en un computador compatible, y alterarlas para luego disfrutarlas mientras se duerme". –¡Caramba, esto sí que es un alucine!–
A la derecha, en otro estante, una cabeza-robotizada abre y cierra los ojos; en la oreja lleva colocada una pinza triangular donde parpadea un diodo rojo. Vuelves a mirar el mapa de bolsillo: "Garófeno-Sleeper. Diseñado en el 2.017. Pinza-Chip inductor de sueño. Usado para dormir en cualquier momento. Media hora de su uso es equivalente a seis horas de descanso profundo. Prohibido por la C.M.S. (Corporación Mundial de la Salud) en el año 2.021, por causar trastornos psíquicos irreversibles."
–¡Vaya!–, exclamas; el futuro en el que te encuentras parece ser toda una "caja de sorpresas". Sigues caminando y contemplando las vitrinas. Allí hay de todo. Viejas cintas de vídeo, stands de revistas y ordenadores antiguos, vitrinas con maquetas de vehículos a escala... Las pantallas de vídeo gigantes siguen escupiendo fotogramas velozmente; algunas secuencias te son bastante familiares: la caída del muro de Berlín, la horrible guerra de los Balcanes, las pruebas nucleares en Mururoa... El Hubblr, imágenes del Columbia, y el astronauta español Michel López Alegría, el fraude del extraterrestre de Roswell. Clips de Intenet, el presidente Clinton, la Expo'92... Otros cientos de imágenes no las reconoces. Tu consola informativa emite un bip. "Pantallas sublimal-screens. Diseño del 2.035. Capacitadas para emitir 950 fotogramas por segundo. Bioadaptables a diversos entornos y ambientes climáticos".
Sin darte cuenta, tropiezas con algo que suena a vidrio. Una botella de whisky que reconoces enseguida, vierte su contenido en el mármol blanco del suelo. Mientras la recoges, recuerdas su incomparable sabor. La etiqueta negra de la botella ha sido rasgada, y en el trozo adherido se puede leer "Old No. 7 - Brand", en letras blancas.
–¡Disculpe señor!, ¿se ha herido?

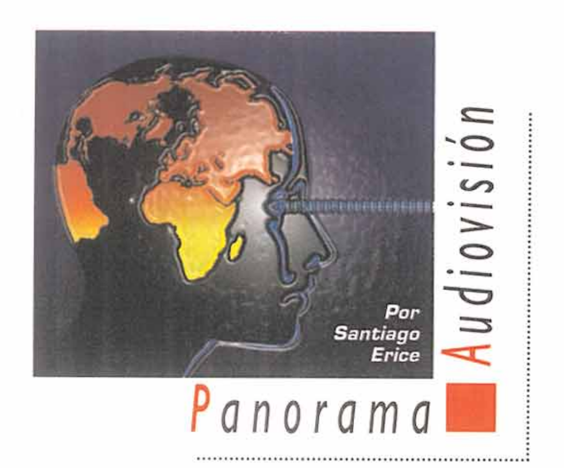
Rafael Rueda

Cómo navegar en La Visión:

Cada mes, "La Visión" te ofrece un viaje literario-interactivo al futuro de Nexus 7, –que también será TU FUTURO–. Al final de cada capítulo encontrarás "uno o más" DATOS INFORMATIVOS –pistas– relacionados con ese texto. Ahí está los que BUSCAS. Cada DATO INFORMATIVO corresponde a un "ENIGMA" diferente, OCULTO EN EL TEXTO. ¿Qué estás BUSCANDO exactamente?, ...nombres, videojuegos, fechas... ¡Algo que te recuerde el pasado! En tu ENTRADA VIRTUAL al ULTRA-FUTURO, sufres un fuerte "shock" neuro-mental debido a un error de conexión. Algunos RECUERDOS DE TU MEMORIA han sido alterados y ¡BORRADOS! Debes recuperarlos antes de que sea demasiado tarde –Enero de 1.997– (fecha real). Resuelve todas las "incógnitas" a lo largo de DIEZ partes de que consta la serie, y responde finalmente, –capítulo 11–, al test de INSTALACIÓN SENSORIAL DE RECUERDOS. Sólo entonces, sabrás si puedes regresar o, por el contrario, si te pierdes en el tiempo..., como lágrimas en la lluvia...

Datos informativos:

1) ¿Recuerdas el nombre del símbolo ácido-psicodélico por excelencia?
2) Tu fiel perro se llama Flynn. ¿Qué película te inspiró el nombre?
3) Agua de Fuego, procedente de Tennessee.
4) Uno de tus videojuegos de aeronaves favoritos está en el capítulo anterior.

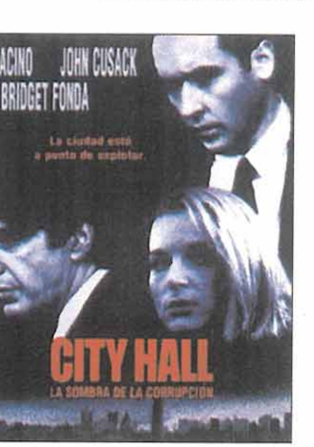


Lo que importa es el poder

«CITY HALL»

"LA SOMBRA DE LA CORRUPCIÓN"

En la vida de todo político con responsabilidades de poder siempre acaban surgiendo imprevistos del destino –en forma de "vacas locas" made in England, o directores de la guardia civil metidos a comisionistas de obras "tipical spanish", tanto da– que acaban destartalando el complejo entramado de alianzas, intereses y trapicheos que sustentan al personaje en el cargo. «City Hall», subtitulada «La Sombra de la Corrupción», trata de la imposibilidad del gobernante para no ensuciarse las manos –ya discutían Sartre y Camus sobre el asunto en términos más profundos y filosóficos– y de la facilidad con que el azar arruina el tinglado tan, aparentemente, bien montado –si a alguien le quedan dudas, que repase la amplia bibliografía-filmografía-videografía y demás grafías sobre Nixon y el Watergate–.



Harold Becker –«Malicia», «Melodía de Seducción»–, nos presenta en «City Hall» a un populista alcalde de Nueva York –Al Pacino– y a un idealista teniente de alcalde –John Cusak– que ven cómo sus imparables trayectorias políticas se ven en peligro el día en que asesinan a un niño negro, un policía y un traficante de drogas. La coincidencia del triple crimen mosquea a una abogada –Bridget Fonda–, que decide aprovechar el asunto para acabar con la corrupción en las instituciones públicas de la ciudad. El thriller político está servido y ¡cómo no! también la moralina cargada de buenas intenciones.

Los Screamers..., máquinas de matar

«ASESINOS CIBERNÉTICOS»

¡Cuidado! Los Screamers acechan a la vuelta de la esquina. Estamos en el año 2.078. ¡Nadie está a salvo de estos obsesivos artilugios cibernéticos! La ciencia ha creado el arma más eficaz. Los Screamers se autorreproducen a partir de desechos. ¡Todo ser vivo está en peligro! ¿Quién podía imaginar que tan diabólicas criaturas, las perfectas máquinas de matar, iban a evolucionar por sí mismas y a convertir a cualquier ser humano en su objetivo? El Planeta Sirius 6B ofrece un pasaje desolador, destruido por las guerras y la radiactividad. ¡Cuidado! Los Screamers surgen de donde menos se espera...









Basado en un relato de Philip K. Dick –suya es también la fuente de inspiración de «Blade Runner»–, «Asesinos Cibernéticos» es un filme de ciencia-ficción –versión futuro para la humanidad más negro que el carbón–, combinado con elementos de suspense a lo Hitchcock y la acción típica del cine de hazañas bélicas. Dirigida por Christian Duguay –reputado profesional en el mundo de la televisión–, está interpretada por Peter Weller –ya fue un robot en «Robocop»–, Roy Dupuis –conocido por sus series para la pequeña pantalla–, Jennifer Rubin –prota de uno de los clips de Chris Isaac y asidua en thrillers donde los asesinos siempre quieren acabar con ella– y Andy Lauer –otro que se suele dedicar a la tele–.

Duro como el rock, blando como el pop

ESTATUAS DE SAL

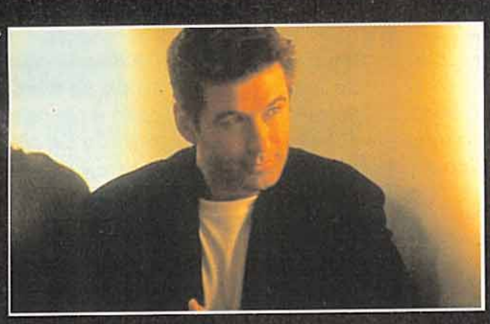


Ganar el concurso Imaginarock' 95 ha permitido a Estatuas de Sal grabar su primer álbum. Banda originaria de la isla de Ibiza, ha encontrado su forma de expresión en el rock de siempre –duro como los clásicos, blando como las melodías pop–. Integrado por Cayetano Sánchez y Omar Gisbert –guitarras–, David Serra –voz y bajo– y Fernando Hormigó –batería–; el grupo se fundó en 1.990 de las cenizas de Falsa Alarma y pronto alcanzó un cierta reputación local. Los nueve temas que componen su disco de debut –conviven composiciones antiguas con otras más recientes– han permitido a Estatuas de Sal dar el salto a la península y constituyen, en realidad, una pequeña biografía-resumen de un quinquenio de existencia más o menos anónimo.

El tentáculo del maestro es alargado

«COACCIÓN A UN JURADO»

Cuando la artista Annie Laird es elegida para formar parte del Jurado en el proceso al mafioso Boffano, decide que la ocasión es única para dar a su hijo unas cuentas lecciones educativas sobre independencia, honestidad y justicia. Además, esta madre soltera ha encontrado al amor de su vida gracias a su lío con un tipo guapo, dulce, educado y elegante. ¿Una historia rosa? No..., un thriller inquietante. Si ella no convence al Jurado de la inocencia del gánster, su hijo corre un grave peligro; el ligue no es lo que parece, es El Profesor, pagado por Boffano y un tipo frío y calculador que ha extendido su alargado tentáculo sobre su, hasta entonces, aburrida existencia. «Coacción a un Jurado», además de un largometraje de suspense con un guión escrito por Ted Kelly –el mismo de «El Silencio de los Corderos»–, ofrece un duelo interpretativo entre dos de los actores con más glamour en Hollywood: Demi Moore –«Ghost», «Una Proposición Indecente»– y Alec Baldwin –marido de Kim Bassinger y prota en largometrajes tan taquilleros como «La Caza del Octubre Rojo» o «Gran Bola de Fuego»–. El director es Brian Gibson, con referencias en todo tipo de trabajos para televisión y una filmografía en la que destaca su versión de la biografía de Tina Turner –«What's Love Got To Do Whith It»–.









«En estos Días Inciertos»

CELTAS CORTOS

La nueva grabación del grupo de Valladolid Celtas Cortos se titula «En Estos Días Inciertos». Catorce nuevas canciones en las que el numeroso combo profundiza en sus ya habituales señas de identidad: compromiso social, mezcla de estilos –desde instrumentales a aproximaciones latinas, desde el rock a la tradición–, conjunción de sentimentalismo por tiempos pasados y cantos a menearse, a no quedarse quietos –en ningún sentido–. Lo que comenzó siendo un proyecto cuya referencia era el rock celta, ha terminado por transformarse en una historia con personalidad propia –legión de imitadores al socaire del éxito comercial al margen–. Celtas Cortos confía en las habilidades instrumentales de sus componentes para hacer bandera de la mezcla de estilos y echar, con sencillez, una mirada crítica a "los días inciertos" que marcan el fin de un milenio.

El hombre blanco y la cultura tradicional

«LA NAVE DE LOS LOCOS»

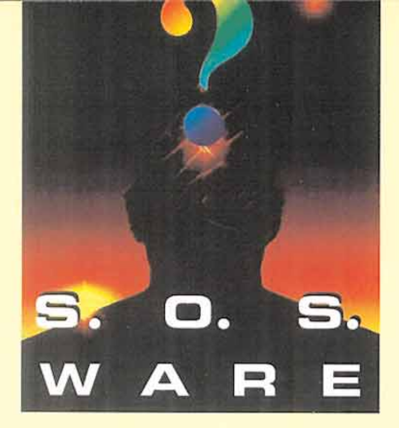
En «La Nave de los Locos», el realizador argentino Ricardo Wullicher –director de la galardonadadísima «Quebracho» y de un episodio para «La Pulsera de Cascabeles»– plantea el conflicto entre el hombre blanco y el indígena, entre la tradición y la modernidad, entre la ley y la cultura del poderoso, y la siempre incomprendida defensa del oprimido. Realidad y magia sólo son compatibles cuando García Márquez convierte ambos extremos en literario realismo mágico.

Protagonizada por Marisa Paredes –en la cresta de la ola tras su colaboración con Almodóvar en películas como «La Flor de Mi Secreto»– y Fernando Guillén –otro clásico actor español que vive su enésima juventud gracias a trabajos como «Tirano Banderas» o «¿Por qué lo Llaman Amor Cuando Quieren Decir Sexo?»–; el misterio surge en esta película cuando un cacique mapuche quema un complejo turístico y, encarcelado, se niega a hablar. Se encarga de su defensa una mujer blanca que aparece en sus sueños, unos sueños que anuncian la llegada de Caleuche, la nave de los locos, un suceso mágico cuya existencia sólamente conocen los indígenas...









Para que vuestras dudas sean resueltas, sólo tenéis que enviarnos una carta en la que aparezcan los siguientes datos: NOMBRE, APELLIDOS, DOMICILIO, LOCALIDAD, PROVINCIA, ORDENADOR, PROGRAMA, PREGUNTA. Por favor, no olvidéis realizar vuestras preguntas siguiendo este esquema. Nos permitirá agilizar las respuestas y serán publicadas rápidamente.

Nuestra dirección es:
HOBBY PRESS S.A.
MICROMANÍA
REFERENCIA: **S.O.S. WARE**
C/ De los Ciruelos 4
San Sebastián de Los Reyes
28700 Madrid
Es IMPORTANTE que no olvidéis incluir en el sobre en un lugar visible la referencia MICROMANÍA - S.O.S. WARE

MAYO; EL MES DE LAS FLORES. PERO NO SÓLO DE LAS FLORES, SINO DE TODOS VOSOTROS QUE MES A MES HACÉIS QUE ESTA SECCIÓN SEA POSIBLE CON VUESTRAS DUDAS SOBRE LOS DIVERSOS TEMAS INFORMÁTICOS, Y EN ESPECIAL DE LOS JUEGOS DE ORDENADOR.

AQUÍ TENÉIS UN PEQUEÑO ESTRACTO DE LAS CARTAS QUE HEMOS RECIBIDO ESTE MES, SOLUCIONANDO TODAS ESAS DUDAS QUE NOS PLANTEÁIS. PERO NO DEBÉIS OLVIDAR QUE LA ÉPOCA DE LOS EXÁMENES SE APROXIMA Y QUE ES EL MOMENTO DE APRETAR PARA PODER TENER TODO EL VERANO LIBRE PARA JUGAR A TODO PASTO... Y CON LOS NUEVOS PROGRAMAS.

DAY OF THE TENTACLE

¿Cómo puedo hacer que el doctor Fred deje de abrir y cerrar la caja fuerte?

Albert Cerdán. San Vicenç de Montalt (Barcelona)

Regresa al cuarto de los monitores e introduce la cinta en el vídeo para grabar una escena en el que el doctor Fred será detenido por dos inspectores de hacienda. Anota la combinación de la caja rebobinando el vídeo y viéndolo de nuevo a cámara lenta, abre la caja y coge el contrato.

¿Cómo puedo conseguir el diamante? ¿Cómo puede conseguir energía Laverne? ¿Para qué sirven el cepillo, el cubo de agua y los spaghetti? ¿En qué me puede ayudar el hombre de la cometa?

Patricio Senent. Vall de Uxó (Castellón)

Debes despertar al doctor haciendo que beba café a través del embudo, conseguir que firme el contrato diciendo que necesitas su firma para un certificado médico y enviar el contrato firmado al pasado para que Hoagie le ponga un sello y lo introduzca en el buzón. Ahora que el doctor Fred tiene dos millones de dólares en una cuenta, podrás utilizar cualquier teléfono para comprar el diamante. Laverne debe colocar el hámster en el generador, atraparlo con el aspirador y enchufar el cable al generador. Franklin ayudará a Hoagie a lanzar la cometa hecha con la chaqueta de laboratorio –introduce antes la batería en el bolsillo– y cargar la batería con un rayo. Si echas jabón en el cubo de agua y lavas el coche de caballos con el cepillo mojado en agua enjabonada provocarás una tormenta que hará que Franklin vuelva a su habitación. Los spaghetti mojados deben ser colocados en la cabeza de la momia con ayuda del tenedor.

¿Para qué sirve la dentadura del caballo? ¿Y el ratón de juguete y el tenedor?

Fernando Asenjo. Almería

La dentadura del caballo debe ser colocada en la momia del primo Ted para que gane el concurso de mascotas, y con ayuda del tenedor podrás colocarle en la cabeza los spaghetti mojados a modo de peluca. El ratón de juguete sirve para atraer al gato una vez se haya manchado con el líquido corrector colocado sobre la cerca.

LOS ARCHIVOS SECRETOS DE SHERLOCK HOLMES

¿Cómo puedo hablar con lord Brumwald?

José María García Bueno. Palma de Mallorca

Para averiguar la dirección de lord Brumwald debes partir de la dirección contenida en la gorra de Paul, una tienda de artículos de equitación cuyo dueño, un tal Reginald Snipes, se negará inicialmente a ofrecer esa información. Pero si Holmes conversa con Watson y elaboran el plan de desprestigiar a Snipes y luego examina uno de los escudos de armas diciendo en voz alta que es una falsificación, el dueño de la tienda acabará cediendo y nos dará el nombre y la dirección del padre de Paul. Una vez en la mansión, lady Brumwell sólo aceptará que hablemos con su marido cuando le hablemos de la carta del doctor Smithson.

MANIAC MANSION

¿Dónde puedo encontrar la combinación de la caja fuerte? ¿Tiene algo que ver con el telescopio?

Juan Pablo Elejalde. Vitoria

Efectivamente, si ya has conseguido acceder al telescopio regando la planta carnívora y dándole la lata de pepsi, deberás introducir en el telescopio dos monedas y pulsar la flecha derecha del panel hasta que aparezca la ansiada combinación.

SAM AND MAX HIT THE ROAD

¿Cómo puedo pasar al lugar donde hay un tipo cortando pescado encima de la bola más grande del mundo?

Antonio Fernández. Sevilla

Después de que el fakir te entregue la llave doblada, debes utilizarla en el "Mundo del pescado" para aflojar las tuercas del soporte que sujeta el gran pez de plástico y entrar en él. El pescador del río confundirá el gigantesco bicho con un pez de verdad y de esa manera el pez de plástico, con Sam y Max en su interior, acabará en la terraza del restaurante y podrás conseguir un trozo suelto de cuerda.

¿Qué debo hacer en el Túnel del Amor? ¿Cómo consigo los mini-juegos de los escaparates giratorios de Snuckey's sin tener dinero? ¿Quién y cómo me va a hablar de la "Roca de la Rana"?

Ismael Marco. Barcelona

Mientras el cisne se mueve, ilumina las paredes con la linterna para descubrir la presencia de una caja de fusibles y, con ayuda de Max, provoca un cortocircuito en la caja que detendrá el movimiento del cisne. Podrás pagar los mini-juegos y otros objetos como la caja de caramelos con el dinero que se oculta en la ratonera del despacho. Será Shuv-Oohl, un hombre-topo quien, cuando hayas avanzado más en el juego, te indicará la localización de la "Roca de la Rana".

SHADOW OF THE COMET

Tengo marcado en el mapa el claro del bosque, pero cuando voy a ver a quién me tiene que llevar me dice que está incorrectamente marcado. ¿Qué debo hacer?

María Teresa Sandoval. Valencia

Si ya has utilizado la lupa para leer la inscripción del rifle saca del baúl el dibujo y el mapa, empapa el algodón con el alcohol, coloca el dibujo sobre la mesa y frótalo con el algodón. Recoge ahora el dibujo, coloca el mapa sobre la mesa y señala con una cruz el lugar donde se encuentra la constelación "Searcher".

SPACE QUEST V

¿Cómo puedo coger el bicho que se encuentra en la basura? ¿Qué puedo hacer para librarme del cyborg?

Raúl Fernández. Málaga

Después de que se haya escondido en la basura podrás encontrar de nuevo al bicho en el laboratorio, cerca de los mecanismos del teletransportador, y deberás encerrarlo en el recipiente biológico de la parte derecha, introducir las pastillas anti-ácido y cerrarlo. Deberás derrotar al cyborg dos veces: la primera, haciendo rodar la roca con ayuda de la rama cuando el cyborg atraviese el corredor; y la segunda, escondiéndote en el tronco hueco e introduciendo la fruta en su jetpac.

CENTRO MAIL

TUS CENTROS PARA EL OCIO INFORMÁTICO
TAMBIÉN POR TELÉFONO, MODEM Y FAX



Los ordenadores a tu medida

TECNOwave



EQUIPO PENTIUM BÁSICO

Microprocesador INTEL PENTIUM
Placa PENTIUM PCI 256 Caché INTEL
Controladora integrada
Disco duro 850 Mb
Disquetera 3'5 1.44 Mb
Memoria RAM 8 Mb
Tarjeta gráfica PCI 1 Mb
Monitor 14" 0.28 no entrelazado
Ratón

PENTIUM 75	134.900	13.771 pta/mes
PENTIUM 100	149.900	14.857 pta/mes
PENTIUM 120	159.900	15.848 pta/mes
PENTIUM 133	169.900	16.839 pta/mes

Sistema Operativo opcional
- MS DOS 6.2 - 4.990
- MS DOS 6.2 + Windows .11 - 13.990
- Windows 95 - 12.990

EQUIPO MULTIMEDIA PENTIUM

Microprocesador INTEL PENTIUM
Placa PENTIUM PCI 256 Caché INTEL
Controladora integrada
Disco duro 850 Mb
Disquetera 3'5 1.44 Mb
Memoria RAM 8 Mb
Tarjeta gráfica PCI 1 Mb
Monitor 14" 0.28 no entrelaz.
Ratón
Tarjeta de sonido 16 bit
CD-ROM cuádruple velocidad

OPCIONES PENTIUM MULTIMEDIA

CD ROM 6X	+5.000
SB 32 Plug & Play	+7.000
Modem Ext. 14400 + 3 meses Internet	+10.000

PENTIUM 75	159.900	15.848 Pta/mes
PENTIUM 100	174.900	17.335 Pta/mes
PENTIUM 120	184.900	18.327 Pta/mes
PENTIUM 133	194.900	19.318 Pta/mes

Consultar precio para otras configuraciones

Sound BLASTER

Sound BLASTER 16 Plug & Play

- Interface para unidades CD-ROM IDE
- Muestreo y reproducción estéreo en 8 y 16 bits desde 5 hasta 44,1 Khz
- Sintetizador de música OPL3 FM estéreo mejorado con 20 voces y 2 operadores o 11 voces y 4 operadores
- Entrada de línea estéreo, sonido CD estéreo, micrófono y MIDI/joystick
- Utilidades de DOS y Windows para el tratamiento de datos de audio y Software de síntesis de voz

14.990



Sound BLASTER 32 Plug & Play

- Síntesis de tabla de forma de onda con capacidad polifónica de 32 notas y multitimbre de 16 voces.
- Síntesis de música estéreo de 20 voces compatible prácticamente con todos los programas multimedia.
- Soporte para Windows 95 y Plug & Play

SB AWE 32 Plug & Play: 29.990

22.990

DISCOVERY CD 16 Plug & Play



Sistema Multimedia con un fascinante software
- Tarjeta de audio estéreo de alta calidad Sound Blaster 16
- Unidad CD-ROM
- Altavoces estéreo
- Drivers para DOS, Windows 3.1 y Windows 95
- Software de utilidades Creative
- Y programas educativos, profesionales y lúdicos de primer nivel.

4X 3629
6X 34.990

STARTER Plug & Play



4X 24.990
6X 29.990

PERFORMANCE 6X Plug & Play



49.990

DISNEY'S El Rey León



34.990

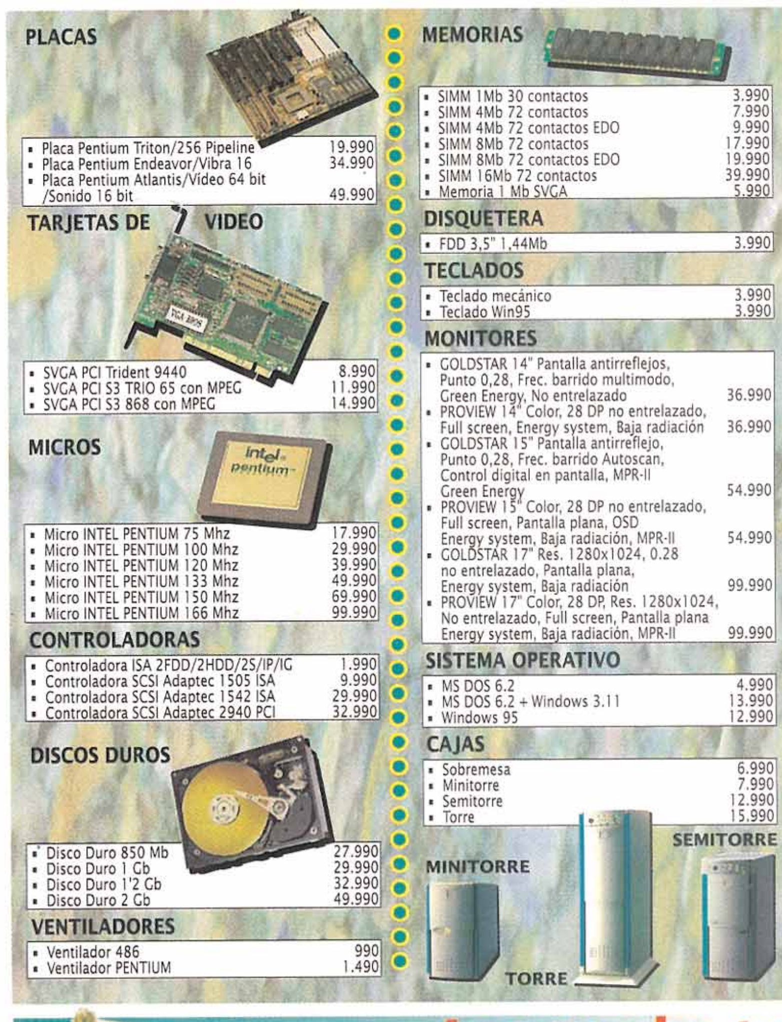
BLASTERKEYS (Piano MIDI)



22.990

MICROFONO 2.990
CABLE JOYSTICK DOBLE 1.990
CABLE MIDI 3.990

toda una selección de componentes



PLACAS

Placa Pentium Triton/256 Pipeline	19.990
Placa Pentium Endeavor/Vibra 16	34.990
Placa Pentium Atlantis/Video 64 bit /Sonido 16 bit	49.990

TARJETAS DE VIDEO

SVGA PCI Trident 9440	8.990
SVGA PCI S3 TRIO 65 con MPEG	11.990
SVGA PCI S3 868 con MPEG	14.990

MICROS

Micro INTEL PENTIUM 75 Mhz	17.990
Micro INTEL PENTIUM 100 Mhz	29.990
Micro INTEL PENTIUM 120 Mhz	39.990
Micro INTEL PENTIUM 133 Mhz	49.990
Micro INTEL PENTIUM 150 Mhz	69.990
Micro INTEL PENTIUM 166 Mhz	99.990

CONTROLADORAS

Controladora ISA 2FDD/2HDD/2S/IP/IG	1.990
Controladora SCSI Adaptec 1505 ISA	9.990
Controladora SCSI Adaptec 1542 ISA	29.990
Controladora SCSI Adaptec 2940 PCI	32.990

DISCOS DUROS

Disco Duro 850 Mb	27.990
Disco Duro 1 Gb	29.990
Disco Duro 1'2 Gb	32.990
Disco Duro 2 Gb	49.990

VENTILADORES

Ventilador 486	990
Ventilador PENTIUM	1.490

MEMORIAS

SIMM 1Mb 30 contactos	3.990
SIMM 4Mb 72 contactos	7.990
SIMM 4Mb 72 contactos EDO	9.990
SIMM 8Mb 72 contactos	17.990
SIMM 8Mb 72 contactos EDO	19.990
SIMM 16Mb 72 contactos	39.990
Memoria 1 Mb SVGA	5.990

DISQUETERA

FDD 3,5" 1,44Mb	3.990

TECLADOS

Teclado mecánico	3.990
Teclado Win95	3.990

MONITORES

GOLDSTAR 14" Pantalla antirreflejos, Punto 0,28, Frec. barrido multimodo, Green Energy, No entrelazado	36.990
PROVIEW 14" Color, 28 DP no entrelazado, Full screen, Energy system, Baja radiación	36.990
GOLDSTAR 15" Pantalla antirreflejo, Punto 0,28, Frec. barrido Autoscan, Control digital en pantalla, MPR-II Green Energy	54.990
PROVIEW 15" Color, 28 DP no entrelazado, Full screen, Pantalla plana, OSD Energy system, Baja radiación, MPR-II	54.990
GOLDSTAR 17" Res. 1280x1024, 0.28 no entrelazado, Pantalla plana, Energy system, Baja radiación	99.990
PROVIEW 17" Color, 28 DP, Res. 1280x1024, No entrelazado, Full screen, Pantalla plana Energy system, Baja radiación, MPR-II	99.990

SISTEMA OPERATIVO

MS DOS 6.2	4.990
MS DOS 6.2 + Windows 3.11	13.990
Windows 95	12.990

CAJAS

Sobremesa	6.990
Minitorre	7.990
Semitorre	12.990
Torre	15.990

MINITORRE · SEMITORRE · TORRE



Aprovecha tu memoria

Adaptador de memoria de 30 a 72 pines

2.990

ALTAVOCES



240W	9.990
120W	6.990
60W SOBREMESA	9.990
60W	5.990

JAZ IOMEGA

Ahora ya dispones de la capacidad de almacenar simultáneamente todo 1 GB

Modelos SCSI interno y externo

- Paralelo externo 34.990
- SCSI externo
- SCSI interno + controladora 89.990



DISCO JAZ 1 GB 19.990
DISCO ZIP 100 Mb 2.990



CD ROM IDE

El mejor precio a tu alcance

4X	9.990
6X	14.990
8X	24.990



Para tus pedidos telefónicos

ESTOS PRECIOS ANULAN LOS ANTERIORMENTE PUBLICADOS. VALIDOS HASTA EL 31/05/96 SALVO ERROR TIPOGRAFICO

PRECIOS IVA INCLUIDO

PRECIOS IVA INCLUIDO

PRIMAX®

ESCANNERS

256 GRISES

8.990

COLOR

17.990

COLOR MOBILE DIRECT

27.990

DATA PEN

19.990

RATONES

AZUL MARFIL NEGRO ROJO 1.990

RATONES VENUS 3.990

TRACKBALL 3.990

JOYSTICKS FIRESTORM



GAMESTICK 1.995

GAME CONTROL 1.990

INFRARED 1 JUGADOR 4.990

INFRARED 2 JUGADORES 6.990

NOVEDADES

SCANNER SOBREMESA COLOR
4800 DPI
Manual en castellano
2 años de garantía
74.990

PAPER EASE
3 en 1
Scanner A-4
Fotocopiadora ▪ Fax
Alimentador 10 hojas
600 ppp ▪ Grises
34.500

Genius®

RATON INALÁMBRICO 4.990

EASY-MOUSE

1.495

MOUSE TOO 2.495

EASY SCAN 256

9.990

SCANMATE COLOR
SE 19.990
PRO 24.990

EASY PAINTER
Tableta doméstica de dibujo

14.990

TV WONDER
Sintonizador de TV con mando a distancia y sonido estéreo

29.990

Mira... **i·glasses!**



VIRTUAL I·O

La *realidad virtual* ya en tu ordenador

VERSION VIDEO PAL 99.900

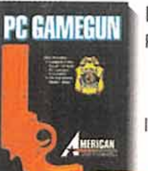
VERSION PC 149.900

ACTUALIZACION VERSION VIDEO A VERSION PC 59.900

VARIOS - MODEMS

LIBROS DE PISTAS

LIBRO I. Alone in the Dark, Amazon, Archivos Secretos de Sherlock Holmes, Bargon Attack, Cadaver con mapas, Colorado, Dark Seed, Dune, Fascination, Hook, Ishar, Ishar II, Kult, Laura Bow: The Dagger of Amon Ra, Maniac Mansion, Maupiti Island, Pandora, Shadow of the Beast II, Space Quest III, Targhan, Ween, Xenomorph.
LIBRO II. Cadaver: Pay Off, Captain Blood, Curse of Enchantia, Eternam con mapas, Eye of the Beholder II, Gobliins, Kyrandia con mapas, Le Fetiche Maya, Loom, Lost in Time, Lure of the Tempress, Monkey Island I, Operation Stealth, Shadowlands con mapas, Space Quest V, Syndicate con mapas, Ultima VII (cheat mode), Ultima VII 2: Serpent Isle (cheat mode), Wax Works.
LIBRO III. Cruise for a Corpse, Dune II, Elvira, Future Wars con mapas, Innocent, Lost in Time 2, Monkey Island 2, Shadow of the Comet, Simon the Sorcerer, Veil of Darkness.
LIBRO IV. KGB, King´s Quest VI con mapas, Leather Goddesses of Phobos, La Mitad Oscura, Legend of Djel, Prince of Persia 2 (cheat mode), Return to Zork, Shadowcaster, Star Trek, The 7th Guest con mapas, The Patrician, Ultima VII, Ultima VII 2: Serpent Isle.
LIBRO V. Cobra Mission, Gobliins 2, Homey D'Clown, Inca II, Labyrinth of Time, Lands of Lore con mapas, Obitus con mapas, Return of the Phantom, Sam and Max, Star Trek II, The Inmortal con mapas, Wayne´s World.
LIBRO VI. Alone in the Dark II con mapas, Benealth a Steel Sky, Beverly Hill Billies, Black Sect, Dracula Unleashed, Gabriel Knight, Heart of China, Heimdall con mapas, Heimdall 2, La Abadia del Crimen, Myst, Red Hell, Rex Nebular (claves), Hand Of Fate.
LIBRO VII. Doom (mapas y claves), Dragonsphere, Ishar 3, Larry VI, Reunion, Robinson's Requiem, Trick or Treat con mapas, UFO, Ultima VII: The Pagan con mapas.
LIBRO VIII. Al Qadim, Bloodnet, Doom II, Dragon Lore, Dreamweb, Ecstatica, Freddy Pharkas, Magic Carpet, Outpost, The Journeyman Project, Tie Fighter, Universe, Xanth.
LIBRO IX. Indiana Jones and the Fate of Atlantis, Inferno, Kyrandia 3, Lemmings, Little Big Adventure, Noctropolis, Police Quest 4, System Shock con mapas, Wake of the Raveger, Wing Commander III.
LIBRO X. Alone in the Dark III, Big Red Adventure, Bureau 13, Commander Blood, Cyberia, Hell, Lords of the Realm, Panzer General, Retribution, Rise of the Triad, Warcraft.
LIBRO XI. Armored Fist, Bioforge, Discworld, Flight of the Amazon Queen, Full Throttle, Master of Magic, Star Trek Next Generation: A Final Unity, X-COM.
LIBRO XII. Are You Afraid of the Dark?, Orion Conspiracy, Phantasmagoria (+mapas), Prisioner of Ice, Sim Tower (guia), Simon the Sorcerer II, Space Quest VI, Woodruff.
LIBRO XIII. Aliens the Comic Book, Buried in Time, Comand and Conquer - Guía del juego, Entomorph, Fade to Black, The 11th Hour, The Dig.
2.995



PC GAMEGUN
Pistola para:
Mad Dog McCree
Drug Wars
Space Pirates...
Incluye el juego:
CRIME PATROL
en CD-ROM
7.990



USRobotics 22.990

FAX-MODEM EXTERNO 14.400
V42, V42bis, MNP2-4, MNP5, V23 Ibertex

BOCA

FAX-MODEM EXTERNO 14.400 16.990

FAX MODEM EXTERNO 28.800 29.990

IMPRESORAS

Hewlett-Packard

HP DESKJET 340 B/N 36.990

HP DESKJET 400 B/N 31.990

HP DESKJET 600 B/N 34.990

HP DESKJET 600 COLOR + WORK PRO 96 PARA WINDOWS 95 42.990

HP LASERJET 5L 79.990

EPSON

EPSON 820 B/N 36.990

EPSON STYLUS COLOR IIs 44.990

EPSON STYLUS COLOR II 69.990

EPSON STYLUS PRO 109.990

JOYSTICKS

COMMAND PAD

2.895

DIGITAL PROPAD 3.990

F-15E EAGLE 21.990

F16-COMBATSTICK 15.495

F16-FLIGHTSTICK 9.495

FIREFOX PC-800

8.490

GAME PAD GRAVIS 4.500

GENIUS GAMEPAD J-05 1.995

MEGAGRIP VIII 3.495

PC100 PROFESSIONAL 3.490

PC NAVIGATOR

7.990

PHOENIX

14.990

PYTHON 5

1.995

RAIDER 5

2.990

SIDEWINDER

6.900



3D PRO 10.500

STRATO WARRIOR

8.990

SUPER WARRIOR 5

3.995

TELEMACH 200 6.900

THRUSTMASTER MKII 12.490

VICTOR PC-400

6.490

ARCHIVADORES

PORTY-BOX

1.995

CD-ROM 5x1 495

CD-ROM 5x2 795

DISK-CUBE 15 3.5" 795

MULTI-BOX MAXI 3.425

MULTI-BOX MINI 2.495

MAGIC-5-BOX 3.5"

575

TORRE DOBLE 120 CD'S 5.995

EUROBOX 3.5" 100

850

EUROBOX CD 12-16 950

EUROBOX CD 24-32

1.475

EUROBOX 3.5" 50 750

FLIP DISK 12 CD'S

1.995

FLIP DISK 24 CD'S 3.195

ARMARIO LASERLINE 36 CD'S

3.495

ALFOMBRILLA RATON	795	DISCO LIMPIADOR CD-ROM	1.675	LIMPIA SUPERFICIES	815
CAJA 10 DISCOS FORMATEADOS	595	KIT LIMPIEZA CD-ROM...	815	RADIOTRACK	5.990
DISCO LIMPIADOR 3.5"	815	LIMPIA PANTALLAS	815		

902 17 18 19 Para tus pedidos telefónicos

PRECIOS VÁLIDOS HASTA EL 31/05/96 SALVO ERROR TIPOGRÁFICO O FIN DE EXISTENCIAS. ESTOS PRECIOS ANULAN A LOS ANTERIORES

NUEVOS CENTRO MAIL

Para incorporarte a nuestra red nacional contacta con nuestro Departamento de Franquicias. Tf. (91) 380 28 92



SHAREWARE

BOARD & STRATEGY ACTION — CD 1.995



CASINO & CAR ACTION — CD 1.995



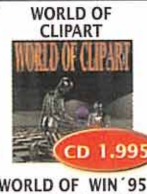
CLASSIC ACTION — CD 1.995





FUN CUBE 2 (7 CD) — CD 5.490



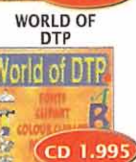


WORLD OF CLIPART — CD 1.995

WORLD OF COLOUR CLIPART — CD 1.995



WORLD OF DTP — CD 1.995



WORLD OF FONTS & ICONS — CD 1.995



WORLD OF INTERNET — CD 1.995

WORLD OF WIN´95 CLIPART & FONTS — CD 1.995



IDIOMAS

HABLEMOS INGLÉS 6.0



- Curso completo basado en situaciones de la vida diaria.
- 30 lecciones en disco CD-ROM.
- Voces de 4 norteamericanos.
- Ejercicios auditivos para mejorar el inglés hablado.
- Ejercicios gramaticales.

CD 15.990

MÉTODO INGLÉS EN 90 LECCIONES

Nº 1

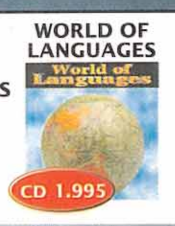
PC/MAC





CD 6.990

WORLD OF LANGUAGES



CD 1.995

ENGLISH +



INICIACION	4.990
BASICO 1	7.990
INTERMEDIO	7.990
AVANZADO	7.990
NEGOCIOS	12.990

Todos en formato CD

IDIOMAS MULTIMEDIA

JUNIOR — Alemán, Francés, Inglés — CD 6.295





ADULTO — Francés, Inglés — CD 7.915



EDUCATIVOS

3D CREADOR DE PELÍCULAS — CD 8.900





DIRECTOR'S LAB — CD 5.450



LIBRO ANIMADO REY LEÓN — CD 7.495

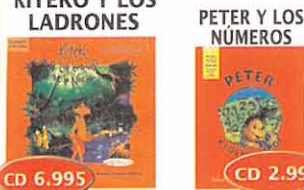


TALLER DE JUEGOS ALADDIN — CD 7.495

ESTUDIO GRÁFICO MICKEY REY LEÓN — PC 5.950 c/u



KIYEKO Y LOS LADRONES — CD 6.995



PETER Y LOS NÚMEROS — CD 2.995



PETER Y EL PAPA NÖEL — CD 2.995

LOS SUEÑOS DE PETER — CD 2.995

CD-VÍDEOS CASPER VOL. 1 Y 2 — CD 1.495 c/u



S. O. - VARIOS

WINDOWS 95 — CD 16.900 / PC 16.900



MTV UNPLUGGED — CD 5.450



GUITAR HITS — CD 6.995



CONTROL DE LIBROS Y VÍDEOS — PC 1.795



ECONOMÍA DOMÉSTICA — PC 1.795



PC QUINIELAS — PC 1.795



ADULTOS

101 SEX POSITIONS	5490	SINDY DOES IT ALL	4990	SEX ZAPPING	5990
A TASTE OF EROTICA	1990	SUPERSTARS OF PORN	3990	UP & DOWN LOVE	4990
ALL BEAUTIES II	4490	UNDERGROUND ADULT. V.1	2990	YOU´RE THE DIRECTOR	3990
BLONDAGE	3990	WANDER LUST	5990		
DANGEROUS BLONDES	3990			**MANGA**	
DIRTY DEBUTANTES I	4990	**EN ESPAÑOL**		BLACKBOARD JUNGLE	3990
DREAM MACHINE	6990	CD VÍDEOS SIN ESCRÚPULOS	1750	DEMON SCHOOL	3990
FURY	5990	CD VÍDEOS X PLACERES		L'ELISIR D'AMORE	3990
GIRLS ON GIRLS	3990	PROHIBIDOS	1750		
HIDDEN OBSESSIONS	3490	LOVE PYRAMID	4990	**OFERTAS**	
HOUSE OF DREAMS	3490	MEMORY STRIP 1	2990	BLACK PENETRATION	1995
MADDAMS FAMILY	5990	MEMORY STRIP 2	2990	PARTY TIME	1995
NEURODANCER	6990	SEX CASTEL	4990	RED HOT	1995
NEW WAKE HOOKERS 2	3490	SEX MOTEL	4990		

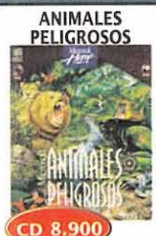
PACKS

MACHINE 6 PACK 1 y 2
c/u 6.990
PLATINUM 6 PACK
5.990
SEXY 6 PACK
5.990
SEYMORE SEX PACK
5.990

OBRAS DE CONSULTA

MICROSOFT

ANIMALES PELIGROSOS — CD 8.900



CINEMANIA '96 — CD 8.900



CIVILIZACIONES ANTIGUAS — CD 8.900



EL MUNDO DE LA AVIACIÓN — CD 8.900



OCÉANOS — CD 8.900



DINAMIC MULTIMEDIA

VELAZQUEZ — CD 4.495



LA EDAD DE ORO DEL POP ESPAÑOL — CD 4.445



CIENCIA - TECNICA - ARTE

MOTORCYCLE WORLD / CAR WORLD — CD 6.495 c/u



AUTOPISTA CATALOGO — CD 4.495

EL QUIJOTE — CD 6.990



LE LOUVRE — CD 4.990



DICCIONARIOS Y ENCICLOPEDIAS

DICCIONARIO ILUST. ALKONA — CD 9.900



DICCIONARIO ENC. DIDACTA — CD 15.195



ENC. ALFA II JUNIOR — CD 7.990



DICCIONARIO ENC. FUTURA — CD 14.900



ZETA - ABIBI

VELAZQUEZ / GAUDI — CD 7.900 c/u

ZETA MULTIMEDIA



COMO FUNCIONAN LAS COSAS — CD 12.990

EL CUERPO HUMANO — CD 12.990

MI PRIMER DICCIONARIO — CD 12.990

ENCICLOPEDIA DE LA CIENCIA — CD 12.990

POLIZON — CD 12.990

ENCICLOPEDIA DE LA NATURALEZA — CD 12.990

HISTORIA DEL MUNDO — CD 12.990

UTILIDADES

MAGNA RAM 2.0



El Duplicador de memoria para Windows 3.1 y Windows 95.

Permite usar programas que necesitan más memoria, más programas simultáneamente y de forma más rápida.

PC 7.995

QEMM 8

PC 12.990

¡El único gestor de memoria que necesitas! Proporciona más memoria convencional bajo DOS -hasta 634k libres-, y más memoria para Windows 3.1 y Windows 95. De funcionamiento automático, no requiere ningún conocimiento técnico. Versión en Inglés.



NEOBOOK PRO — CD 9.990 / PC 8.990

NEOPAINT — CD 9.990 / PC 8.990

NEOSHOW PRO — CD 9.990 / PC 8.990

SPANISH AMIGO — PC 5.900



SPANISH ASSISTANT V.1.1 WINDOWS — PC 14.990





LINUX DEVEL. NOV 95 (5 CD) — CD 3.990



POV-RAY May. 95 — CD 3.990



SUPER FONT COLLECTION — CD 4.990



VISTA PRO 3.0 — CD 13.990



VISUAL BASIC COMPANION — CD 2.990 (EN CASTELLANO)

SIDEKICK´95 — PC 7.995



CENTRO MAIL

TUS CENTROS PARA EL OCIO INFORMÁTICO TAMBIÉN POR TELÉFONO, MODEM Y FAX

aventuras gráficas



EL SECRETO DEL TEMPLARIO

Un joven estudiante americano debe trasladarse a través del tiempo al año 1329 para rescatar a su prometida y lograr el Tesoro de la Sabiduría, la única forma de regresar a su época. Esta producción de Ingogrames (Alone in the Dark, Prisioner of Ice), destaca por sus personajes en 3 dimensiones con movimientos en tiempo real y el tratamiento del color para personajes y objetos según la ubicación de la fuente de luz.

486, 8 Mb, VGA — CD 7.495



LOS JUSTICIEROS

Es la primera película interactiva realizada en España, que Dinamic Multimadia ha adaptado de la máquina recreativa "Zorton Brothers". Aunque domina especialmente el concepto de aventura, también cuenta con grandes dosis de arcade cuyo plato fuerte serán los duelos esporádicos con los forajidos; y, naturalmente, todos los diálogos están en castellano.

386, 4 Mb, VGA — CD 2.795



THE 11TH. HOUR

La vida de los sencillos habitantes del pequeño Harley ha sido muy tranquila des hace 70 años en que fueron cometidos una serie de horribles asesinatos. Pero ahora el reportero investigador Carl Denning ha llegado al pueblo en busca de algo más que una historia. Su compañera, Robin Morales, ha desaparecido y su desaparición tiene mucho que ver con esa casa. ¿Te atreves a volver? ¿Están todos tus sentidos preparados?

486, 8 Mb, SVGA — CD 8.495

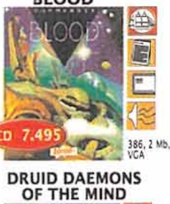








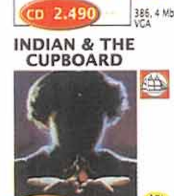












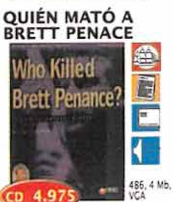










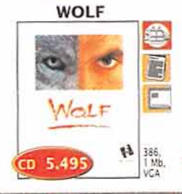
















Título	Precio	Requisitos
ALIENS	CD 7.495	486, 8 Mb, SVGA
ALONE IN THE DARK 3	CD 6.995	386, 4 Mb, VGA
ANGEL DEVOID	CD 8.495	486, 8 Mb, SVGA
ARE YOU AFRAID OF DARK? (OFERTA)	CD 5.450	386, 4 Mb, SVGA
BAD MOJO	CD 7.495	
BEAVIS AND BUTT-HEAD VIRTUAL S.	CD 5.450	
BIOFORGE	CD 6.990	486, 8 Mb, VGA
BURN CYCLE	CD 7.495	486, 8 Mb, VGA
CHRONICLES OF THE SWORD	CD 7.495	
CHRONOMASTER	CD 6.995	486, 4 Mb, VGA
CLUB DEAD (OFERTA)	CD 5.450	486, 4 Mb, VGA
COMMANDER BLOOD	CD 7.495	386, 2 Mb, VGA
CONGO	CD 7.495	486, 8 Mb, SVGA
CYBERIA 2	CD 7.495	
CYBERWAR	CD 10.795	486, 4 Mb, VGA
D	CD 7.495	486, 8 Mb, SVGA
DARK SEED II	CD 7.495	
DAY OF THE TENTACLE (OFERTA)	CD 3.490 / PC 2.995	286, 1 Mb, VGA
DRAGON LORE (OFERTA)	CD 1.495	486, 4 Mb, VGA
DREAMWEB (OFERTA)	CD 2.490	386, 4 Mb, VGA
DRUID DAEMONS OF THE MIND	CD 6.995	486, 4 Mb, VGA
FADE TO BLACK	CD 7.495	486, 4 Mb, VGA
FRANKENSTEIN: EYES OF MONSTER	CD 9.495	486, 4 Mb, SVGA
FREDDY PHARKAS	CD 7.495	386, 2 Mb, VGA
FULL THROTTLE	CD 7.495	486, 8 Mb, VGA
GABRIEL KNIGHT 2	CD 10.495	486, 8 Mb, SVGA
I HAVE NOT MOUTH	CD 7.495	
IN THE 1ST DEGREE	CD 7.495	486, 4 Mb, SVGA
INDIAN & THE CUPBOARD	CD 5.495	
JOURNEYMAN PROJECT TURBO	CD 6.495	386, 4 Mb, SVGA
JUMP RAVEN (OFERTA)	CD 5.450	486, 8 Mb, SVGA
KING'S QUEST VII	CD 10.995	386, 4 Mb, SVGA
KYRANDIA 3 (OFERTA)	CD 1.990	386, 4 Mb, SVGA
LAURA BOW (OFERTA)	PC 2.995	286, 1 Mb, VGA
LITTLE BIG ADVENTURE	CD 7.195	486, 4 Mb, SVGA
LION	CD 6.495	486, 4 Mb, SVGA
LOADSTAR	CD 5.495	386, 4 Mb, VGA
LOST EDEN	CD 7.495	486, 4 Mb, VGA
LUNICUS (OFERTA)	CD 5.450	386, 4 Mb, VGA
MIRAGE	CD 6.990	486, 4 Mb, VGA
MISSION CRITICAL	CD 7.495	486, 4 Mb, SVGA
MUNDODISCO (OFERTA)	CD 2.995	486, 4 Mb, VGA
MYST	CD 8.495	386, 4 Mb, SVGA
ORION CONSPIRACY	CD 6.995	386, 4 Mb, VGA
PANIC IN THE PARK	CD 7.495	486, 8 Mb, SVGA
PHANTASMAGORIA	CD 9.495	486, 8 Mb, SVGA
POLICE QUEST 4	CD 8.995	386, 4 Mb, VGA
PRISIONER OF ICE	CD 7.495	486, 8 Mb, SVGA
QUIÉN MATÓ A BRETT PENACE	CD 4.975	486, 4 Mb, VGA
QUIÉN MATÓ A TAYLOR FRENCH	CD 4.975	486, 4 Mb, SVGA
RINGWORLD (OFERTA)	PC 1.995	386, 4 Mb, VGA
SAM & MAX HIT THE ROAD (OFERTA)	CD 3.490 / PC 2.995	286, 1 Mb, VGA
SHERLOCK HOLMES 1 (OFERTA)	CD 2.990	386, 4 Mb, VGA
SHIVERS	CD 8.995	486, 8 Mb, SVGA
SIMON THE SORCERER II	CD 6.495	386, 4 Mb, VGA
SPACE QUEST 6	CD 7.995	486, 8 Mb, SVGA
SPACE QUEST I (OFERTA)	CD 1.995	286, 1 Mb, VGA
SPYCRAFT	CD CONS.	
STAR TREK NEXT GENERATION	CD 9.495	486, 8 Mb, SVGA
THE 7TH. GUEST (OFERTA)	CD 1.990	386, 4 Mb, SVGA
THE DARK EYE	CD 6.995	486, 8 Mb, SVGA
THE DIG	CD 7.495	486, 8 Mb, SVGA
THE JOURNEYMAN PROJECT (OFERTA)	CD 3.990	386, 8 Mb, SVGA
THE LAST DINASTY	CD 9.995	486, 8 Mb, VGA
TORIN'S PASSAGE	CD 9.995	486, 8 Mb, SVGA
TOUCHE: FIFTH MUSKETEER	CD CONS.	
UNDER A KILLING MOON	CD 11.495	386, 4 Mb, SVGA
WELCOME TO THE FUTURE	CD 6.495	486, 8 Mb, SVGA
WITCHAVEN	CD 6.495	486, 8 Mb, VGA
WOLF	CD 5.495	386, 1 Mb, VGA
WOODRUFF	CD 7.495	486, 4 Mb, VGA
ZORK NEMESIS	CD CONS.	












MANUAL ESPAÑOL · VOCES ESPAÑOL · PANTALLA ESPAÑOL · MANUAL INGLES · VOCES INGLES · PANTALLA INGLES · AVENTURA GRAFICA · DEPORTIVO · DIVULGACION · EDUCATIVO · EROTICO

902 171819 Para tus pedidos telefónicos

PRECIOS IVA INCLUIDO

estrategia ■ rol ■ mesa

ALLIED GENERAL (Panzer General II)



¡Bienvenido a la nueva generación del juego de estrategia! Panzer General ya revolucionó el mundo del videojuego; prepárate ahora para convertirte en un General Aliado (americano, británico o ruso) y lucha contra la increíble resistencia de la armada alemana. Elige entre 35 escenarios, algunos de los cuales incluyen la frustada invasión de Noruega por Churchill (Operación Júpiter).

486, 8 Mb, SVGA

CD 6.995

COMAND & CONQUER



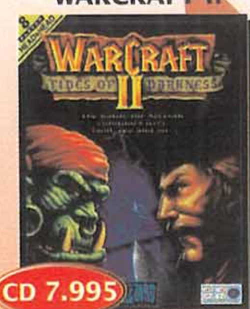
El descubrimiento de un nuevo mineral llamado Tiberium en uno de los países del Tercer Mundo provoca un conflicto entre las naciones divididas en dos bloques. Puedes participar en cualquiera de ellos, y disfrutar de los gráficos más espectaculares creados para un juego de estrategia, con más de 60 minutos de secuencias cinemáticas renderizadas.

486, 4 Mb, VGA

CD 7.495

ESCENARIOS CD 2.990

WARCRAFT II



Regresa al mundo de WarCraft, donde la batalla entre las ordas enemigas y nobles guerreros brama de nuevo.
Con nuevos aliados, terroríficas criaturas, y con nuevas e ingeniosas armas. La estrategia por la dominación de Azeroth continua.

486, 8 Mb, SVGA

CD 7.995



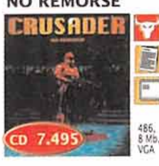



Título	Precio	Requisitos
1830 RAILROADS & ROBBER	CD 5.495	386, 4 Mb, VGA
3D LEMMINGS	CD 6.495	486, 4 Mb, VGA
3D ULTRA PINBALL	CD 6.995	486, 4 Mb, SVGA
A-IV NETWORKS	CD 8.495	386, 4 Mb, SVGA
A-TRAIN (OFERTA)	CD 1.990	386, 4 Mb, VGA
ADVANCED CIVILIZATION	CD 5.795	486, 8 Mb, SVGA
ANVIL OF DAWN	CD 6.995	486, 4 Mb, VGA
ASCENDANCY	CD 7.495	486, 8 Mb, SVGA
ASTERIX	CD 5.495	386, 2 Mb, VGA






Título	Precio	Requisitos
BALDIES	CD 6.495	
BATTLE ISLE 3	CD 8.495	486, 8 Mb, SVGA
BATTLEGROUND: ARDENNES	CD 7.495	386, 4 Mb, VGA
BOLIX (OFERTA)	PC 975	286, 1 Mb, VGA
CAESAR II	CD 8.495	486, 8 Mb, SVGA
CAPITALISM	CD 6.995	386, 4 Mb, SVGA
COBRA MISSION (OFERTA)	PC 2.995	286, 1 Mb, VGA
COLONIZATION (OFERTA)	CD 3.495	386, 4 Mb, VGA
CONQUEROR	CD 7.995	486, 8 Mb, SVGA



Título	Precio	Requisitos
CRUSADE	CD 7.495	386, 4 Mb, VGA
CRUSADER NO REMORSE	CD 7.495	486, 8 Mb, VGA
D-DAY AMERICA INVADES	CD 7.495	386, 8 Mb, SVGA
DETROIT (OFERTA)	CD 2.990	386, 4 Mb, SVGA
DUNGEON MASTER II	CD 8.995 / PC 8.995	386, 4 Mb, VGA
EXTREME PINBALL	CD 5.495	486, 4 Mb, VGA
FANTASY GENERAL	CD 7.995	386, 8 Mb, SVGA
FIELDS OF GLORY (OFERTA)	CD 2.490	386, 4 Mb, VGA
FREEDOM (OFERTA)	PC 495	286, 1 Mb, VGA





Título	Precio	Requisitos
GEAR WORKS (OFERTA)	PC 975	286, 1 Mb, VGA
GREAT NAVAL BATTLES IV	CD 7.995	386, 8 Mb, SVGA
HEROES OF MIGHT & MAGIC	CD 6.995	486, 8 Mb, SVGA
KNIGHTS OF XENTAR	CD 10.495	386, 4 Mb, VGA
LANDS OF LORE (OFERTA)	CD 1.990	386, 2 Mb, VGA
LORDS OF MIDNIGHT	CD 7.995	386, 4 Mb, VGA
MENZOBERRANZAN (OFERTA)	CD 3.490	386, 4 Mb, VGA
METAL AND LACE (OFERTA)	PC 3.495	386, 4 Mb, VGA
MILLENIA	CD 6.995	386, 8 Mb, VGA












Título	Precio	Requisitos
OPERATION CRUSADER	CD 5.495	386, 4 Mb, VGA
PC DOMINÓ	PC 2.245	386, 1 Mb, VGA
PC MUS	PC 2.245	386, 1 Mb, VGA
PINBALL ILLUSIONS	CD 5.495	386, 4 Mb, VGA
PIRATES (OFERTA)	CD 1.995	386, 2 Mb, VGA
PIRATES GOLD (OFERTA)	CD 2.490	386, 2Mb, VGA
PRO PINBALL	CD 4.795	486, 8 Mb, SVGA
RAILROAD TYCOON DELUXE (OFERTA)	CD 3.990	386, 4 Mb, VGA
RAVENLOFT II	CD 6.995	386, 4 Mb, VGA






Título	Precio	Requisitos
RING CYCLE	CD 5.495	486, 8 Mb, VGA
SEA LEGENDS	CD 6.495	486, 8 Mb, VGA
SHADOW CASTER (OFERTA)	CD 2.990	386, 2 Mb, VGA
SIM ANT (OFERTA)	CD 1.990	386, 4 Mb, VGA
SIM CITY (OFERTA)	CD 2.490	386, 4 Mb, VGA
SIM EARTH (OFERTA)	CD 1.990	386, 4 Mb, VGA
SIM FARM (OFERTA)	CD 1.990	386, 4 Mb, VGA
SIM TOWER	CD 7.495	386, 4 Mb, VGA
STALINGRAD	CD 7.495	386, 8 Mb, SVGA





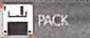

Título	Precio	Requisitos
STAR CRUSADER (OFERTA)	CD 2.490	386, 4 Mb, VGA
STEEL PANTHERS	CD 6.995	486, 4 Mb, SVGA
STONEKEEP	CD 9.495	486, 8 Mb, VGA
STRIP POKER	CD 5.495	486, 4 Mb, VGA
SYNDICATE (OFERTA)	CD 2.990	386, 4 Mb, VGA
THE HORDE (OFERTA)	PC 1.995	386, 4 Mb, VGA
THEME PARK	CD 7.195	386, 4 Mb, VGA
THIS MEAN WAR!	CD 5.995	486, 8 Mb, VGA
THUNDERSCAPE (OFERTA)	CD 3.995	486, 8 Mb, VGA






Título	Precio	Requisitos
TILT	CD 5.995	486, 8 Mb, VGA
TRANSPORT TYCOON (OFERTA)	CD 3.495	386, 4 Mb, SVGA
ULTIMA VII 2: SERPENT ISLE (OFERTA)	CD 2.990	386, 4 Mb, VGA
ULTIMA VII: BLACK GATE (OFERTA)	CD 2.990	386, 4 Mb, VGA
WALLS OF ROME (OFERTA)	CD 1.995	286, 1 Mb, VGA
WARHAMMER	CD 7.495	
WAX WORKS (OFERTA)	PC 1.995	286, 1 Mb, VGA
X-COM TERROR FROM THE DEEP	CD 6.495	386, 4 Mb, SVGA
ZYCONIX (OFERTA)	PC 975	286, 1 Mb, VGA

















ESTRATEGIA · IDIOMAS · INTELIGENCIA · JUEGOS DE MESA · LUCHA · PACK · PLATAFORMAS · ROL · ARCADE · SIMULADORES · MUSICA · SHAREWARE · UTILIDADES

CENTRO MAIL

TENEMOS MUCHOS JUEGOS PARA T
A LOS MEJORES PRECIOS

deportivos lucha



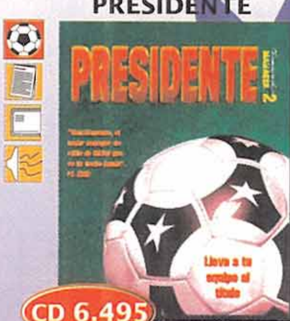

NBA LIVE '96

EA Sports ha creado Virtual Stadium, la técnica que ofrece la posibilidad de ver la acción desde cualquier punto que se desee. Incluye 32 equipos de la NBA, la creación de jugadores nuevos, diagramas animados de juego y estadísticas en pantalla. La mejora en la jugabilidad y la presentación al estilo televisivo te llevarán lo más cerca que se puede estar de un auténtico partido de la NBA.



486, 8 Mb, SVGA

CD 5.495

PRESIDENTE

¡El "manager" de fútbol que todos los aficionados estaban esperando! Toda la liga española, selección nacional y competiciones europeas. 4000 perfiles de jugadores y estadísticas. Gráficos SVGA. Comentarios de Emilio García Carrascosa, el famoso locutor de EUROSPORT. ¡Lleva a tu equipo al título, PRESIDENTE!.

486, 8 Mb, SVGA

CD 6.495

RISE 2 THE RESURRECTION

Llega la segunda entrega de esta increíble saga con 18 robots diferentes, cada uno de ellos con 15 movimientos básicos y 4 especiales, 24 niveles de dificultad, asombrosos proyectiles de fuego, hielo, ácido, plasma, bengalas y balas y completa interacción con los fondos, objetos, obstáculos y hoyos que te afectarán durante el juego.

486, 4 Mb, VGA

CD 7.495




Juego	Precio	Requisitos
ACTION SOCCER	CD 5.995	486, 8 Mb, VGA
ACTUA SOCCER	CD 5.495	486, 4 Mb, VGA
AL UNSER, JR. (OFERTA)	CD 3.995	
BATTLE BEAST	CD 6.495	486, 4 Mb, VGA
CD BASKET'96	CD 4.495	386, 4 Mb, VGA
CYBERBYKES	CD 6.995	386, 4 Mb, VGA
DELTA V (OFERTA)	PC 1.995	386, 4 Mb, VGA
DESTRUCTION DERBY	CD 7.495	486, 8 Mb, VGA
ESPN EXTREME GAMES	CD 5.495	
EXPECT NO MERCY	CD 7.495	486, 8 Mb, SVGA
F1 GRAND PRIX (OFERTA)	CD 1.995	386, 2 Mb, VGA
FATAL RACING	CD 5.495	486, 8 Mb, VGA
FIFA '96	CD 5.495	486, 8 Mb, VGA
FOOTBALL PRO ´96	CD 6.995	486, 8 Mb, VGA
FUZZY'S WORLD MINIGOLF	CD 4.990 / PC Reg 4.990 / Sha 750	386, 4 Mb, VGA
FX FIGHTER (OFERTA)	CD 2.990	486, 4 Mb, VGA
GRAND PRIX MANAGER	CD 6.995	486, 4 Mb, SVGA
HARDBALL 5	CD 5.495	486, 8 Mb, SVGA
HI-OCTANE	CD 6.495	486, 4 Mb, VGA
INDY CAR RACING (OFERTA)	CD 1.990	386, 4 Mb, VGA
INDY CAR RACING 2	CD 6.995	486, 8 Mb, VGA
INTER. OPEN GOLF CHAMPIONSHIP (OFERTA)	PC 595	286, 1Mb, VGA
INTERNATIONAL TENNIS OPEN	CD 6.995	385, 1Mb, VGA
JIMMY WHITES SNOOKER (OFERTA)	CD 2.990	
LIVERPOOL (OFERTA)	PC 975	386, 1 Mb, VGA
MANCHESTER UNITED 2	CD 4.495	386, 4 Mb, VGA
MANIC KARTS	CD 3.990	486, 8 Mb, SVGA
MICHAEL JORDAN IN FLIGHT (OFERTA)	CD 2.990 / PC 2.990	386, 2 Mb, SVGA
MICRO MACHINES 2	CD 6.995	386, 4 Mb, VGA
MORTAL KOMBAT III	CD 6.995	486, 8 Mb, VGA
NBA JAM TOURNAMENT ED.	CD 7.495	486, 8 Mb, SVGA
NEED FOR SPEED	CD 6.495	486, 8 Mb, SVGA
NFL QUARTERBACK CLUB '96	CD 7.495	486, 8 Mb, SVGA
NHL HOCKEY '96	CD 5.495	486, 8 Mb, SVGA
OLIMPIADAS '92 GIMNASIA (OFERTA)	PC 495	286, 1 Mb, VGA
ONE MUST FALL	REG. 5.990 / SHA. 750	386, 4 Mb, VGA
PC BASKET 3.0	PC 2.750	286, 1Mb, VGA
PC FUTBOL 4.0	CD 2.695 / PC 2.695	386, 4Mb, VGA
PC FUTBOL 4.0	CD 2.695 / PC 2.695	386, 4Mb, VGA
PGA EUROPEAN TOUR	CD 5.495	
PGA TOUR GOLF'96	CD 5.495	486, 8 Mb, SVGA
PICTURE PERFECT GOLF	CD 7.495	386, 4 Mb, SVGA
PLAYER MANAGER 2	CD 4.995	486, 4 Mb, SVGA
POOL CHAMPION	CD 5.995	486, 8Mb, SVGA
PRIMAL RAGE	CD 6.995	486, 4 Mb, VGA
RISE OF THE ROBOTS (OFERTA)	CD 2.990	385, 4 Mb, VGA
SANGO FIGHTER	REG. 3.990 / SHA. 750	386, 1 Mb, VGA
SCOTTISH VIRTUAL OPEN	CD 6.495	486, 4 Mb, VGA
SCREAMER	CD 4.995	486, 4 Mb, VGA
SENSIBLE WORD OF SOCCER	CD 5.495	486, 4 Mb, VGA
SEPARATION ANXIETY	CD 7.495	
SPEED HASTE	CD 5.450	486, 4 Mb, SVGA
SPEED RACER (OFERTA)	PC 975	385, 4 Mb, VGA
STRIKER 95	CD 6.495	386, 4 Mb, VGA
SUPER KARTS	CD 4.995	386, 4 Mb, VGA
SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO	CD 6.495	486, 4 Mb, VGA
THE SKIN GOLF AT BIGHORN	CD 8.995	486, 6Mb, VGA
TNN ´96	CD 6.495	
TRACK ATTACK	CD 6.995	486, 8Mb, VGA
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 95/96	CD 5.495	486, 8Mb, SVGA
ULTIMATE BODY BLOWS (OFERTA)	PC 2.995	486, 4 Mb, VGA
UNNECESARY ROUGHNESS '96	CD 5.495	486, 8Mb, SVGA
VIRTUAL KARTS	CD 6.995	486, 8 Mb, VGA
VIRTUAL POOL	CD 9.495	386, 4 Mb, VGA
VIRTUAL SNOOKER	CD 7.995	386, 4 Mb, VGA
WACKY WHEELS	CD 5.450	386, 2 Mb, VGA
WAYNE GRETZKY & NHLPA	CD 5.495	486, 4 Mb, SVGA
WINTER CHALLENGE (OFERTA)	PC 975	286, 1 Mb, VGA
WIPE OUT	CD 7.495	486, 4 Mb, VGA
WORLD CUP USA '94 (OFERTA)	PC 2.990	386, 2 Mb, VGA
ZEPHYR (OFERTA)	CD 2.995	486, 8 Mb, VGA
ZONE RAIDERS	CD 7.495	486, 8 Mb, VGA



























































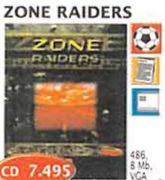
























MANUAL ESPAÑOL · VOCES ESPAÑOL · PANTALLA ESPAÑOL · MANUAL INGLES · VOCES INGLES · PANTALLA INGLES · AVENTURA GRAFICA · DEPORTIVO · DIVULGACION · EDUCATIVO · EROTICO

902 171819 Para tus pedidos telefónicos

PRECIOS IVA INCLUIDO

arcade plataformas




DUKE NUKEM 3D

El futuro de los juegos 3D está aquí: ilimitada libertad de movimientos -puedes bucear e incluso disparar dentro del agua-, armas exóticas y sorprendentes escenarios 3D interactivos. Podrás destruir desde edificios, luces, cámaras de seguridad, ventanas, muros, techos y más. Y, además, grandes dosis de violencia y sexo.

CD Reg. 7.450 / Sha. 990 — 386, 4 Mb, VGA



HERETIC:SHADOW OF SERPENT RIDERS

El año pasado Heretic recibió puntiaciones superiores al 90%. Después de más de un año de desarrollo adicional, ID le ha añadido dos episodios completamente nuevos que proporcionan otros 18 niveles de juego en esta nueva aventura: Shadow of the Serpent Riders.

CD 6.495



REBEL ASSAULT II

El Imperio ha desarrollado una nueva arma secreta. Una vez desplegada puede acabar con toda la Alianza Rebelde, a menos que tú puedas salvarla. Personajes reales en vídeo, increíbles gráficos y niveles de juego a la medida combinados con una acción frenética que te conducirán a la más fascinantes diversión con tu PC.
La saga de Rebel Assault continúa. Que la fuerza te acompañe.

CD 7.495 — 486, 8 Mb, VGA






- **ABUSE** — CD 5.495
- **ALIEN CARNAGE** — OFERTA — CD 1.990
- **ALIEN ODYSSEY** — CD 7.495
- **ARCTIC MOVES** — PC 1.795
- **ASSAULT RIGS** — CD 6.495
- **BATMAN FOREVER** — CD 7.495
- **BLAKE STONE** — OFERTA — CD 1.990
- **BLUE BROTHERS JUKEBOX ADV** — OFERTA — PC 1.995
- **BRAIN DEAD 13** — CD 7.495



- **CADILLAC & DINOSAURS** — CD 5.495
- **CANNON FODDER 2** — CD 1.990
- **CHAOS CONTROL** — CD 7.495
- **COMIX ZONE** — CD 7.495
- **CORRIDOR 7** — OFERTA — CD 2.995
- **CREATURE SHOCK** — OFERTA — CD 1.990
- **CYBERMAGE-DARKLIGHT** — CD 6.495
- **D!ZONE (Niveles Doom)** — CD 5.450
- **DARK FORCES** — CD 7.495




- **DEADLINE** — CD 6.495
- **DEFCON 5** — CD 6.495
- **DESCENT II** — CD 7.995
- **DISCOVERIES OF THE DEEP** — OFERTA — PC 1.995
- **DRAGON'S LAIR** — OFERTA — CD 4.990
- **DUKE NUKEM II** — OFERTA — CD 1.990
- **EARTHWORMJIM** — CD 5.995
- **EXTREME NIVELES RISE TRIAD** — CD 5.450
- **FURY 3** — CD 8.900



- **H! ZONE (NIVELES HEXEN)** — CD 5.450
- **HEXEN** — CD 6.495
- **HOCUS POCUS** — OFERTA — PC Reg. 2.990 / Sha. 750
- **ICE & FIRE** — CD 6.495
- **IRON ASSAULT** — OFERTA — CD 2.995
- **JETSTRIKE** — OFERTA — CD 4.995
- **JOHNNY BAZOOKATONE** — CD 6.495
- **JUNGLE BOOK** — PC 4.995
- **JURASSIC PARK** — OFERTA — CD 2.490




- **LA MITAD OSCURA** — OFERTA — PC 1.995
- **LAST BOUNTY HUNTER** — CD 6.990
- **MAD DOG II, THE LOST GOLD** — OFERTA — CD 4.990
- **MAD DOG MCCREE** — OFERTA — CD 3.990
- **MAGIC CARPET 2** — CD 6.495
- **MECHWARRIOR 2** — CD 8.495
- **MEGAMAN X** — CD 6.995
- **MIMI & THE MITES** — CD 5.450
- **MORTAL COIL** — CD 7.495




- **ONE STEP BEYOND** — OFERTA — PC 495
- **OPERATION BODY COUNT** — OFERTA — CD 2.995
- **PITFALL** — CD 6.995
- **POLICE QUEST SWAT** — CD 8.995
- **POWER DOLLS** — CD 7.495
- **PRINCE OF PERSIA** — OFERTA — PC 1.495
- **RAPTOR** — OFERTA — CD 1.990
- **RAYMAN** — CD 7.495
- **REALMS OF CHAOS** — CD 5.450














- **REBEL ASSAULT** — OFERTA — CD 3.490
- **RISE OF THE TRIAD** — CD 5.450 / PC 5.450
- **ROAD WARRIOR** — CD 5.995
- **SEAL TEAM** — OFERTA — CD 2.990
- **SHOCKWAVE ASSAULT** — CD 7.495
- **SPACE ACE** — OFERTA — CD 4.990
- **SPACE PIRATES** — OFERTA — CD 3.990
- **STORM** — CD CONS.
- **T-MEK** — CD 6.995
















- **TEKWAR** — CD 6.495
- **TEMPEST 2000** — CD 6.495
- **TERMINAL VELOCITY** — CD 6.450 / PC 6.450
- **TERMINATOR: FUTURE SHOCK** — CD 8.495
- **THE HIVE** — CD 7.495
- **THE RAVEN PROJECT** — OFERTA — CD 2.990
- **TRAUMA** — CD 5.450
- **WETLANDS** — CD 6.995
- **WOLFESTEIN 3D** — PC 6.500










ESTRATEGIA · IDIOMAS · INTELIGENCIA · JUEGOS DE MESA · LUCHA · PACK · PLATAFORMAS · ROL · ARCADE · SIMULADORES · MUSICA · SHAREWARE · UTILIDADES

CONECTATE CON NOSOTROS EN HOBBYTEX
Marca el 032 con la clave *HOBBYTEX#



simuladores

EF 2000



Inspirado en el avión de superioridad aérea Eurofighter 2000, la punta de lanza de la defensa europea del próximo siglo, este programa acredita ser el más avanzado y real simulador de combate aéreo, tanto que ha sido elegido por la OTAN para el entrenamiento de sus pilotos.

486, 8 Mb, SVGA — CD 8.495

TOP GUN



Si disfrutaste con las escenas bélicas de la película, se tú ahora el protagonista. Imágenes rodadas con los mismos actores, secuencias y banda sonora del film en la experiencia más frenética y excitante que puedes desear.

486, 8 Mb, SVGA — CD 7.995

WING COMMANDER IV



Combinando una película de Hollywood y la última tecnología en simulaciones de combate espacial, este juego te proporcionará un grado de diversión y desafío como nunca antes hayas encontrado. La confederación ha sufrido un ataque por parte de unos piratas, y una vez más tendrás que poner en juego tu destreza en el vuelo para librar una batalla por la Humanidad.

486, 8 Mb, SVGA — CD 9.495











- **1944 ACROSS THE RHINE** — CD 7.995 — 385, 4 Mb, SVGA
- **5ª FLOTA** — CD 5.495 — 386, 4 Mb, VGA
- **ACES OF THE DEEP** — CD 8.495 — 386, 4 Mb, VGA
- **APACHE LONGBOW** — CD 7.495 — 486, 8 Mb, SVGA
- **ATAC** — OFERTA — PC 1.995 — 286, 2 Mb, VGA
- **B-17 FLYING FORTRESS** — OFERTA — CD 1.995 / PC 2.495 — 286, 1 Mb, VGA
- **DAWN PATROL** — OFERTA — CD 2.990 — 386, 4 Mb, VGA
- **DOG FIGHT** — OFERTA — CD 1.995 — 386, 1 Mb, VGA
- **F-14 FLEET DEFENDER** — OFERTA — CD 3.990 — 386, 4 Mb, VGA
- **F-15 STRIKE EAGLE II** — OFERTA — CD 1.995 — 286, 1 Mb, VGA
- **F-15 STRIKE EAGLE III** — OFERTA — CD 1.995 — 386, 2 Mb, VGA
- **F-19 STEALTH FIGHTER** — OFERTA — CD 1.995 — 286, 1 Mb, VGA
- **F-117 A** — OFERTA — CD 1.995 / PC 1.995 — 286, 1 Mb, VGA
- **FALCON 3.0** — OFERTA — CD 2.490 — 386, 4 Mb, VGA
- **FAST ATTACK** — CD CONS. — 486, 8 Mb, SVGA
- **FIGHTER DUEL** — CD 7.495 — 486, 8 Mb, SVGA
- **FIGHTER WING** — OFERTA — CD 3.995 — 386, 4 Mb, VGA
- **FLIGHT COMMANDER 2** — CD 5.495 — 486, 4 Mb, VGA











- **FLIGHT SIMULATOR 5.1** — CD 8.900 / PC 8.900 — 386, 2 Mb, VGA
- **FLIGHT UNLIMITED** — CD 7.495 — 486, 8 Mb, SVGA
- **FRONTIER ELITE II** — OFERTA — CD 2.490 — 386, 1 Mb, VGA
- **GUNSHIP 2000** — OFERTA — CD 1.995 — 286, 1 Mb, VGA
- **HARRIER JUMP JET** — OFERTA — CD 1.995 — 286, 1Mb, VGA
- **KNIGHTS OF THE SKY** — OFERTA — PC 2.495 — 286, 1 Mb, VGA
- **M1 TANK PLATOON** — OFERTA — CD 1.995 — 286, 1 Mb, SVGA
- **NAVY STRIKE** — CD 7.495 — 486, 4 Mb, VGA
- **OVERLORD** — OFERTA — CD 1.990 — 386, 4 Mb, VGA
- **PRIVATEER** — OFERTA — CD 2.990 — 386, 4 Mb, VGA
- **RENEGADE** — CD 8.495 — 485, 4Mb, VGA
- **RED GHOST** — CD 6.495 — 486, 8 Mb, SVGA
- **SAIL 95** — CD 8.495 — 486, 8Mb, SVGA
- **SEA WOLF** — OFERTA — CD 2.990 — 386, 4 Mb, VGA
- **SILENT SERVICE II** — OFERTA — CD 1.995 — 286, 1 Mb, VGA
- **SILENT STEEL** — CD 6.995 — 386, 4 Mb, SVGA
- **SILENT THUNDER** — CD 5.995
- **STAR RANGERS** — CD 6.995 — 486, 8 Mb, SVGA











- **SPACE SIMULATOR** — PC 8.900 — 385, 1 Mb, VGA
- **STRIKE COMMANDER** — OFERTA — CD 2.990 — 486, 4 Mb, VGA
- **STUNT ISLAND** — OFERTA — PC 2.495 — 386, 1 Mb, SVGA
- **SU-27 FLANKER** — CD 7.495
- **SUBWAR 2050** — OFERTA — CD 3.490 — 386, 4 Mb, VGA
- **SUPER VGA HARRIER** — OFERTA — PC 1.995 — 386, 2 Mb, SVGA
- **TANK COMMANDER** — OFERTA — CD 2.495 — 386, 4 Mb, VGA
- **TASK FORCE 1942** — OFERTA — CD 1.995 — 286, 2 Mb, VGA
- **TFX** — OFERTA — CD 2.990 — 386, 4Mb, VGA










- **THUNDERHAWK 2 FIRESTORM** — CD 6.495 — 485, 8 Mb, VGA
- **TIE FIGHTER** — CD 7.495 — 386, 2 Mb, VGA
- **TOWER** — CD 10.495 — 486, 8 Mb, SVGA
- **US NAVY FIGHTERS** — CD 8.095 — 486, 4 Mb, SVGA
- **WEREWOLF VS COMANCHE** — CD 7.495 — 486, 4Mb, SVGA
- **WING COMMANDER II** — OFERTA — CD 2.990 — 386, 2 Mb, VGA
- **WING NUTS** — CD 5.495 — 486, 8 Mb, VGA
- **WINGS OF GLORY** — CD 6.495 — 486, 8 Mb, VGA
- **X-WING** — OFERTA — CD 3.490 / PC 2.995 — 386, 2 Mb, VGA

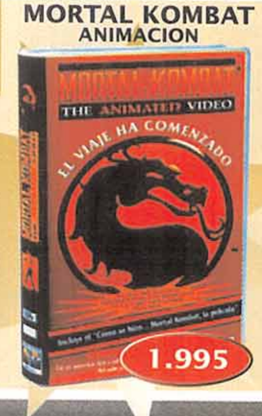
video



STREET FIGHTER II ANIMATION — OFERTA — 2.495



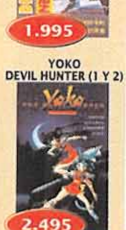
MORTAL KOMBAT ANIMACION — 1.995



- **DBZ10-LOS 3 GRANDES SUPER SAYANOS** — 1.995
- **DBZ11-ESTALLA EL DUELO** — 1.995
- **DBZ12-LOS GUERREROS DE PLATA** — 1.995
- **DBZ13 EL ULTIMO COMBATE** — 1.995
- **DBZ14-UN FUTURO DIFERENTE** — 1.995
- **CITYHUNTER 3** — 2.495
- **KAMASUTRA** — 2.495
- **UROTSUKIDOJI III (Episodio 1)** — 2.495
- **RAMMA 1/2: EL GRAN GOLPE** — 2.495
- **YOKO DEVIL HUNTER (1 Y 2)** — 2.495







ANIME

Título	Precio
AVENTURA MISTICA (DBZ2)	1.995
BUBBLEGUM CRISIS	1.995
BUBBLEGUM CRISIS 2 Y 3	1.995
CABALLEROS DEL ZODIACO	1.995
EL MAS FUERTE DEL MUNDO (DBZ5)	1.995
EL SUPER GUERRERO SON GOKU (DBZ7)	1.995
GARLICK JUNIOR INMORTAL (DBZ4)	1.995
GUERREROS DE FUERZA ILIMIT. (DBZ9)	1.995
LA BELLA DURMIENTE CASTILLO (DBZ3)	1.995
LA LEYENDA DRAGON XERON (DBZ1)	1.995
LA SUPER BATALLA (DBZ6)	1.995
LOS MEJORES RIVALES (DBZ8)	1.995
MACROSS II	2.995
MACROSS II 2 (EP. 3 Y 4)	2.995
MACROSS II 3 (EP. 5 Y 6)	2.995
OH MY GODDESS! (1 Y 2)	2.995
OH MY GODDESS! (3 Y 4)	1.995
OH MY GODDESS! ESPECIAL	1.995
RANMA 1/2 2: AGUA PARA RANMA	1.995
RANMA 1/2 3: AKANE Y HERMANAS	1.995
RANMA 1/2: BUSCANDO A SHAMPOO	2.495
RECORD OF THE LODOSS WAR	2.995

CARTOONIA

Título	Precio
CITYHUNTER	1.995
CITYHUNTER 2	1.995
EL GIGOLO	1.995
MOLDIVER (EP. I & II)	2.495
MOLDIVER (EP. III & IV)	1.995
MOLDIVER (EP. V & VI)	2.495
TENCHI-MUYO	2.495
TENCHI-MUYO (EP. V & VI)	2.495
UROTSUKIDOJI III - EP. 2	2.495
URUTSUKIDOJI III - EP. 3	2.495
URUTSUKIDOJI III - EP. 4	2.495

Título	Precio
SEX AND ZEN	2.995

MANGA

Título	Precio
3x3 OJOS	1.995
3x3 OJOS (PARTE 2)	1.995
DOMINIUN TANK POLICE 2 (ACT. III, IV)	1.995
DOOMED MEGALOPOLIS	1.995
DOOMED MEGALOPOLIS II	1.995
DOOMED MEGALOPOLIS III	1.995
DOOMED MEGALOPOLIS IV	1.995
EL MUNDO DE RUMIKO	1.995
EL MUNDO DE RUMIKO 2 (DIANA RIS.)	1.995
EL MUNDO DE RUMIKO 3 (BOSQUE SIR.)	1.995
EL MUNDO DE RUMIKO 4 (MARIS)	1.995
FIST OF THE NORTH STAR	1.995
GUYVER (DATA 1)	1.495
LA HEROICA LEYENDA DE ARISLAN	2.495
LA HEROICA LEYENDA DE ARISLAN 2	2.495
LA HEROICA LEYENDA DE ARISLAN 3	2.495
LA LEYENDA DE LOS 4 REYES	2.495
MACROSS PLUS	1.995
MEGAZONE 23	2.995
NEW DOM. TANK POLICE (ACTO V)	1.495
NEW DOM. TANK POLICE (ACTO VII)	1.495
NEW DOM. TANK POLICE (ACTO VIII)	1.495
PROYECTO A-KO	2.995
PROYECTO A-KO 2	1.995
PROYECTO A-KO 3	1.995
TOKYO BABILON	2.495
TOKYO BABILON 2	1.995
ULTIMATE TEACHER	1.995
UROTSUKIDOJI	1.995
UROTSUKIDOJI II	1.995
VENUS WARS	1.995
WICKED CITY	1.995

PIONEER

Título	Precio
KISHIN HEIDAN	2.495
KISHIN HEIDAN (VOL. II)	2.495

STRONG VIDEO

Título	Precio
BRAINDEAD	2.995
NEKROMANTIK	2.995
NEKROMANTIK 2	2.995
TETSUO II, APOTEOSIS FINAL	2.995
TETSUO, EL HOMBRE DE ACERO	2.995

X-MEN

Título	Precio
X-MEN 1: NOCHE DE LOS CENTINELAS	1.495
X-MEN 2: MAGNETO Y REUNIONES	1.495
X-MEN 3: CORAZONES CAUTIVOS	1.495



ARGENTINA

Presentando esta revista obtendrás en Centro MAIL - Buenos Aires un 10% de descuento en todas tus compras en efectivo sobre los precios vigentes.



PACKS

THE POWER ZONE



1. CYCLEMANÍA
2. UNNECESARY ROUGHNES
3. ECSTATICA
4. HERETIC (EP. 1)
5. CRITICAL PATH
6. NOVASTORM
7. STAR TRAIL
8. JACK NICKLAUS GOLF
9. TFX
10. HARDBALL III


CD 7.990

LUCASARTS ARCHIVES Vol. 1




386 • 4 Mb VGA

1. DAY OF THE TENTACLE
2. INDIANA JONES FATE OF ATLANTIS
3. REBEL ASSAULT - SPECIAL EDITION
4. SAM & MAX HIT THE ROAD
5. STAR WARS SCREEN ENTERTAINEMENT
6. SUPER SAMPLER (DEMOS)

CD 4.990

MEGAPAK Vol. 4



1. PANZER GENERAL
2. AEGIS
3. SPACE ACE
4. TORNADO
5. EMPIRE SOCCER
6. SAVAGE WARRIORS
7. DAWN PATROL
8. BLACK KNIGHT
9. ORION CONSPIRANCY
10. DRAGON LORE

CD 6.990 — 486 • 8 Mb • VGA

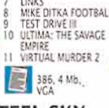
5 FOOT 10 PAK. COLLECTOR´S ED.




1. DRAGON'S LAIR
2. DR. RUTH'S ENCYCLOPEDIA OF SEX
3. EXPLORING WINDOWS 95
4. INTRODUCTION TO CLASICAL MUSICAL
5. JOURNEYMAN PROJECT TURBO
6. MAD DOG MC CREE
7. PRINCE INTERACTIVE
8. SING-A-LONG KIDS VOL.3
9. SIRIUS NET
10. WEBSTER'S CONCISE ENCYCLOPEDIA

CD 5.990 — 386 • 4 Mb • VGA

5 FOOT 10 PAK. Vol. 2



1. ARTS AND LETTERS
2. BATTLECHESS ENHANCED
3. FANTASIA'S 2000 FONTS
4. HOME MEDICAL ADVISOR
5. MOVIE SELECT
6. MULTIMEDIA JUMPSTAR
7. PC KARAOKE
8. ROCK RAP'N ROLL
9. SHERLOCK HOLMES CONSULTING DETECTIVE
10. SPACE QUEST IV

CD 5.990 — 386, 4 Mb, SVGA

5 FOOT 10 PAK. S. E.



1. 1994 SPORTS ILLUSTRATED ALMANAC
2. BEYOND PLANET EARTH
3. CORRIDOR 7
4. HELL CAB
5. MICROSOFT MULTIMEDIA MOZART
6. NATIONAL PARKS OF AMERICA
7. PHOTOMORPH & CONVERSION ARTIST
8. PRINTMASTER GOLD
9. SING-ALONG KIDS VOL. 2
10. WHO SHOT JOHNNY ROCK?

CD 5.990 — 386, 4 Mb, SVGA

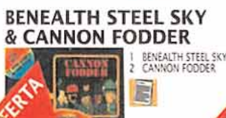
ULTIMATE SEVEN



AB 88 HARRIER ASSAULT
CRUSADERS OF DARK SAVANT
DETROIT
LAURA BOW
LINKS
LINKS - BAYHILL CLUB
SHADOW PRESIDENT
386, 4 Mb, VGA

CD 4.990

MEGAPAK 11. Vol. 1



1. AUDUBON'S BIRDS
2. AUDUBON'S MAMMALS
3. DINOSAUR SAFARI
4. F-14 TOMCAT
5. FREAKIN' FUNKY FUZZBALLS
6. IMAGINATION!
7. LINKS
8. MIKE DITKA FOOTBALL
9. TEST DRIVE III
10. ULTIMA: THE SAVAGE EMPIRE
11. VIRTUAL MURDER 2

CD 6.990 — 386, 4 Mb, VGA

MEGAPAK 11. Vol. 2



1. BODYWORKS VOYAGER
2. COMPUSERVE STARTER
3. CYBERPLASM
4. JURASSIC PARK
5. JUTLAND
6. MICROCOSM
7. PSYCHOTRON
8. RETURN TO RINGWORLD
9. SHADOWLANDS
10. SLEEPWALKER
11. SPECTRE VR

CD 6.990 — 386, 4 Mb, VGA

MEGAPAK Vol. 3



THE LEMMING'S CHRONICLES
MEGARACE
TFX
THE VORTEX
CYCLONES
JAMMIT
DRAGON'S LAIR
NOVASTORM
REUNION
10 THE JOURNEYMAN PROJECT TURBO

CD 6.990 — 486, 8 Mb, VGA

BENEALTH STEEL SKY & CANNON FODDER



1. BENEALTH STEEL SKY
2. CANNON FODDER

OFERTA — CD 3.995

CYCLEMANIA & DRAGON LORE



1. CYCLEMANIA
2. DRAGON LORE

OFERTA — CD 2.995

MEGARACE & BLOODNET

1. MEGARACE
2. BLOODNET

OFERTA — CD 2.995

"CLASSICS COLLECTION"



1. OMAR SHARIF ON BRIDGE
2. FLYING PICTURES
3. SOLITAIRE FOR WINDOWS
4. CHESS

386, 4 Mb, VGA — CD 2.990

ULTIMATE GAME COLL. 2



1. STAR CRUSADER
2. JAMMIT
3. RENEGADE
4. HELL
5. GREAT NAVAL BATTLES III
6. PANZER GENERAL

CD 5.990 — 386, 8 Mb, SVGA

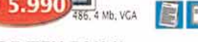
ULTIMATE GAME COLL.

1. JET FIGHTER II
2. QUANTUM GATE
3. SPEAR OF DESTINY
4. SPECTRE VR
5. SPACESHIP WARLOCK
6. ULTIMA I - VI SERIES

CD 5.990 — 386, 4 Mb, VGA

BEST 10 PACK. Vol. 1





1. BODYWORKS
2. CARDSHOP PLUS
3. GAME PACK II
4. GAME PACK III
5. JEWELS OF THE ORACLE
6. PAINTBRUSH PHOTO LIBRARY
7. PC LIBRARY
8. THE ANIMALS
9. THE PAPERBAG PRINCESS
10. TIME ALMANAC 1990s

CD 5.990 — 486, 4 Mb, VGA

BEST 10 PACK. Vol. 2



1. CINDERELLA/THOMAS' SNOWSUIT
2. CLIP ART COLLECTION
3. DARK LEGIONS
4. DINOSAURS
5. GAME PACK I
6. GAME PACK IV
7. GREAT NAVAL BATTLES
8. HOW COMPUTER WORKS
9. SING-ALONG
10. SWINSUIT CALENDAR

CD 5.990 — 486, 4 Mb, VGA

SOCCER STARS '96

FIFA INTERNATIONAL SOCCER
ON THE BALL
PREMIER MANAGER 3
KICK OFF 3
EUROPEAN CHALLENGE

CD 5.495 — 386, 4 Mb, VGA

TOP TEN PAK II

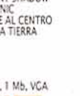



1. 7 CITIES OF GOLD
2. GRAND SLAM BRIDGE II
3. HEROES OF THE 357TH.
4. INDIANAPOLIS 500
5. KASPAROV'2 GAMBIT
6. MICHAEL JORDAN IN FLGIHT
7. PGA TOUR GOLF
8. SHADOW CASTER
9. STARFLIGHT 2
10. WING COMANDER DELUXE

CD 5.990 — 386, 4 Mb, VGA

MILE HIGH CLUB






1. ATAC
2. F-14 TOMCAT
3. HEROES OF 357TH
4. JET FIGHTER II
5. MEGAFORTRESS
6. MIG 29
7. WING COMMANDER
8. WING COMMANDER ACADEMY

CD 5.990 — 386, 4 Mb, VGA

HEROES COLLLECTION

DESPERADO
ROCK'N ROLLER
SILENT SHADOW
TITANIC
VIAJE AL CENTRO DE LA TIERRA

OFERTA — PC 995 — 286, 1 Mb, VGA



Entra en tu CENTRO MAIL



Encontrarás estos productos y muchos más al mejor precio.

¡Ven a comprobarlo!















- **ALICANTE** — PADRE MARIANA, 24 TEL: 514 39 98
- **Elche ALICANTE** — C/ CRISTOBAL SANZ, 29 (PROXIMA APERTURA)
- **ALMERIA** — AV. DE LA ESTACION, 28 TEL: 26 06 43
- **BARCELONA** (GLORIES) — C.C. BARCELONA GLORIES DIAGONAL 280. TEL: 486 00 64
- **BARCELONA** (PLAÇA CATALUNYA) — CARRER DE PAU CLARIS, 97 TEL: 412 63 10
- **BARCELONA** (PLAÇA SANTS) — CARRER DE SANTS, 17 TEL.: 296 69 23
- **Badalona BARCELONA** — CALLE SOLEDAT, 12 TEL: 464 46 97
- **Badalona BARCELONA** — C.C. MONTIGALA C/ OLOF PALME. TEL.: 465 68 76
- **Manresa BARCELONA** — ANGEL GUIMERA, 11 TEL.: 872 10 94
- **BILBAO** — PZA. DE ARRIQUIBAR, 4 TEL: 410 34 73
- **BURGOS** — AV. REYES CATOLICOS, 18. TRASERA TEL: 24 05 47
- **BURGOS** — C.C. CAMINO DE LA PLATA AV. CASTILLA Y LEON PL. ALTA, LOC. 7 TEL: 22 27 17
- **CORDOBA** — C. MARIA CRISTINA, 3 TEL: 48 66 00
- **GIRONA** — JOAN REGLA, 6 C/V RUTLLA, 147 TEL: 22 47 29
- **GRANADA** — MARTINEZ CAMPOS, 11 C/V RECOGIDAS TEL: 26 69 54
- **HUESCA** (NUEVO CENTRO) — C/ ARGENSOLA, 2 TEL: 23 04 04
- **JAEN** — PASAJE MAZA, 7 TEL: 25 82 10
- **LA CORUÑA** — DONANTES DE SANGRE, 1 TEL: 14 31 11
- **Santiago LA CORUÑA** — C. RODRIGUEZ CARRACIDO, 13 TEL: 59 92 88
- **LAS PALMAS** — PRESIDENTE ALVEAR, 3 TEL: 23 46 51
- **MADRID** (Atocha) — Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1 TEL: 527 82 25
- **MADRID** (SOL) — CALLE MONTERA, 32, 2º TEL: 522 49 79
- **Alcalá de H. MADRID** — C. MAYOR, 89. TEL: 880 26 92
- **Alcobendas MADRID** — C. CONSTITUCION, 15 C. COM. PICASSO TEL: 652 03 87
- **Móstoles MADRID** — PARQUE VOSA, 24 MOSTOLES. TEL: 617 11 15
- **Torrejón MADRID** — AV. DE LA CONSTITUCION, 90 LOCAL 64. TEL: 677 90 24
- **MÁLAGA** — C/ ALMANSA, 14 TEL: 261 52 92
- **Fuengirola MALAGA** — AV. JESUS SANTO REY. ED. OFISOL, 4. TEL: 246 38 00
- **Pamplona NAVARRA** — C. PINTOR ASARTA, 7 TEL: 27 18 06
- **Palma de MALLORCA** — C. PEDRO DEZCALLAR Y NET, 11 LOCAL 9. TEL: 72 00 71
- **Palma de MALLORCA** — C.C. PORTO PI-CENTRO PASEO MARITIMO, 54 TEL 40 55 73
- **Vigo PONTEVEDRA** — PLAZA DE LA PRINCESA TEL: 22 09 39
- **Vila Nova Gaia PORTO** — GAIA SHOPPING AV DOS DESCUBRIMIENTOS, 549 LOJA 237. TEL: 372 04 40
- **SALAMANCA** — CALLE TORO, 84. TEL: 26 16 81
- **Sta Cruz de TENERIFE** — SABINO BERTHELOT, 4 TEL: 29 12 54
- **SEGOVIA** — C.C. ALMUZARA 2º PL. LOC.21 C/ REAL TEL: 43 67 50 (PROXIMA APERTURA)
- **SEVILLA** — CENT. COMERCIAL LOS ARCOS LOCAL B-4. TEL: 467 52 23
- **VALENCIA** — PINTOR BENEDITO, 2 TEL: 380 42 37
- **VALENCIA** — C.C. EL SALER BULEVAR SUR
- **VALLADOLID** — C.C. AVENIDA Pº DE ZORRILLA 54-56 TEL: 22 18 28
- **ZARAGOZA** — CENT. COMERCIAL INDEPENDENCIA PLANTA 1. TEL: 21 82 71
- **ZARAGOZA** — ANTONIO SANGENIS, 6 (SECTOR DELICIAS). TEL: 53 61 56

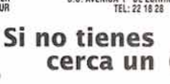










Llámanos

Si no tienes cerca un CENTRO MAIL

LUNES A VIERNES: DE 10,30 A 20,00 H.
SABADOS: DE 10,30 A 14,00 H.
TF.: (91) 380 28 92 • FAX: (91) 380 34 49

902 17 18 19



TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO

SERVIPACK — TRANSPORTE URGENTE

POR SOLO 500 PTA.

- PLAZO ENTREGA APROX. 2-3 DIAS LABORALES
- SOLO PEDIDOS SUPERIORES A 3000 PTA.
- PARA PEDIDOS INFERIORES, 750 PTA.
- SOLO PENINSULA
- BALEARES, 1.000 PTA

ENVIO POR CORREO 300 PTA.

MC M

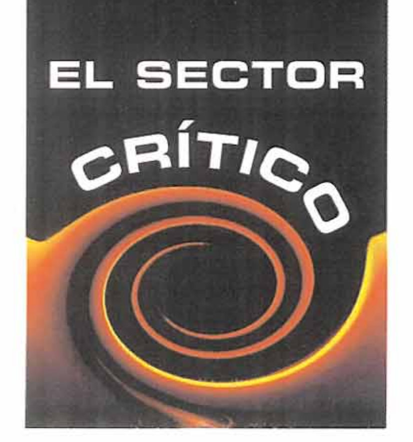
Recortar y enviar este cupón a:
Centro MAIL • Pº Sta. María de la Cabeza, 1 • 28045 MADRID

NOMBRE Y APELLIDOS ....
DIRECCION ....
POBLACION ....
C.P. .... PROVINCIA ....
TELEFONO .... Nº DE CLIENTE ....

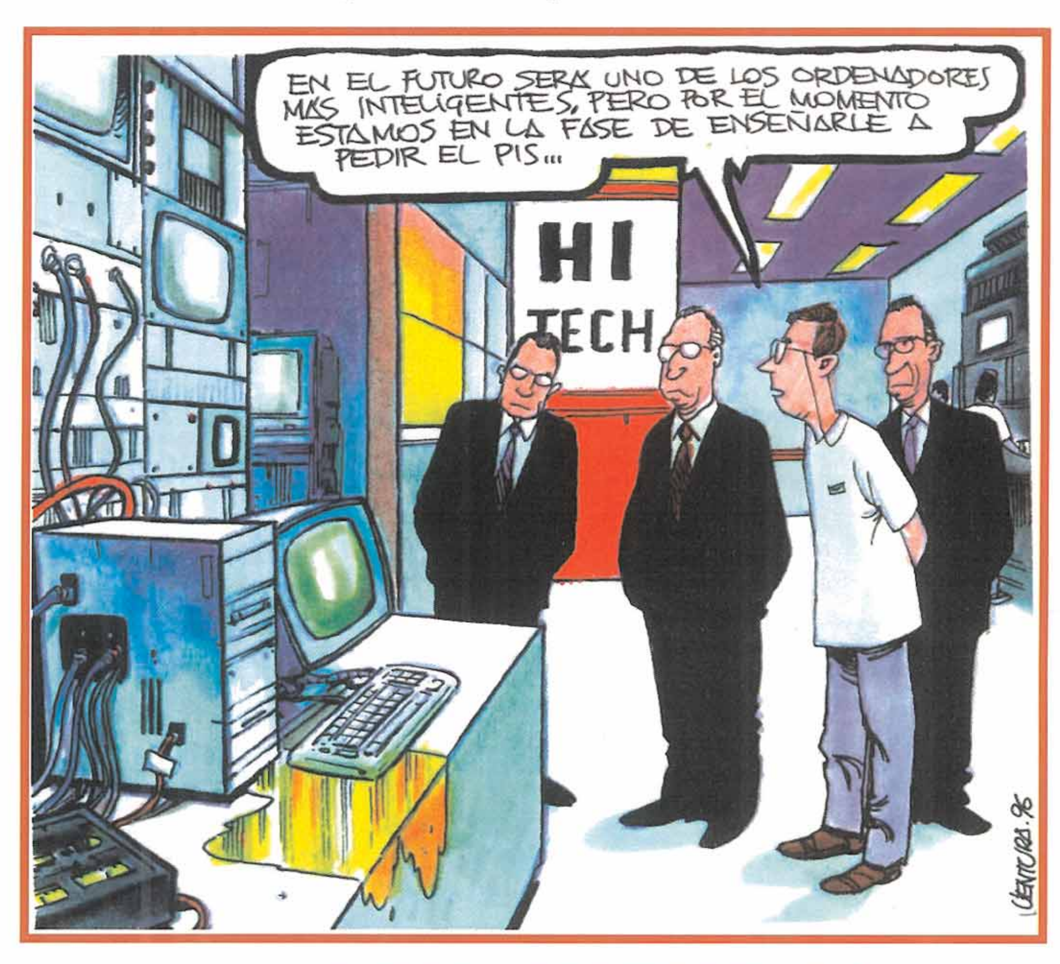
PRODUCTOS	PRECIO
....	....
....	....
....	....
....	....
....	....
....	....
....	....

☐ ENVIO CONTRARREEMBOLSO URGENTE — GASTOS ENVIO ....
☐ ENVIO CONTRARREEMBOLSO CORREOS — TOTAL ....

Precios válidos hasta 31/05/96 o fin de existencias.



HUMOR por ventura y Nieto



¿Por qué... no tendrán precios asequibles los sistemas multimedia de increíbles prestaciones que comercializan firmas como Siemens, UPKE u Olivetti?

¿Qué... compañía de software queda en el mundo que todavía no haya realizado un clónico de «Doom»?

¿Cuándo... llegará el día en que se cumplan las fechas de lanzamientos prometidas por las compañías y que a veces sufren demoras de incluso meses?

¿Cómo... terminará la fiebre productora de tarjetas gráficas 3D que se encuentra en pleno auge en la actualidad?

¿Qué he hecho yo para merecer esto ?

Como este mes "El Sector Crítico" viene muy cargado, todas las secciones han tenido que apretarse un poco el cinturón, y sólo podemos poner la carta de **Jordi Agelet Cano, de Barcelona,** que pide que se dote a todos los juegos de capacidades multijugador, poniendo un ejemplo explícito:

"Hace muy poco compré «Tie Fighter Collector's CD-ROM». Puesto que ya poseía la versión en disquete de dicho juego, quería comprobar cómo podía mejorarse un juego casi inmejorable. Y lo comprobé: los gráficos 640x480 son espeluznantes, la presentación ha mejorado notablemente, y las voces digitalizadas de los briefings y de los mensajes de vuelo son realmente espléndidas. Pero hay algo que me inquieta: el hecho de que LucasArts no haya incluido en sus programas 3D –«X-Wing, «Tie Fighter» y «Dark Forces»– opciones de juego en red o vía modem. No soy programador, y no sé si sería factible diseñar opciones multijugador en un simulador de vuelo espacial, pero de serlo es para coger a Lawrence Holland y a Ed Kilham y meterlos en un container rebelde a merced de un escuadron de Tie Bombers."

Hombre, no creo que sea para tanto. Porque entonces, ¿qué habría que hacer a otros personajes autores de mayores desastres informáticos? Espero vuestras sugerencias en la dirección que viene a continuación.

MICROMANÍA C/ DE LOS CIRUELOS, 4
S. S. DE LOS REYES 28700 MADRID
No olvidéis indicar en el sobre la reseña EL SECTOR CRÍTICO

BUSCA LAS DIFERENCIAS



La verdad es que ya estábamos echando un poco de menos esta emblemática sección de nuestra revista, y «Descent II» de Interplay nos ha brindado una oportunidad inmejorable. Aquí tenéis dos cajas distintas del juego, una corresponde a la edición americana y otra a la inglesa. Compararlas es juntar el todo con la nada. Una presentación cuidada y espectacular frente a una caja normal y corriente. La americana es de lujo, con materiales exquisitos, caracteres y dibujos en relieve, imágenes satinadas con brillos; mientras que la inglesa no tiene nada de esto.

HACE 10 AÑOS...

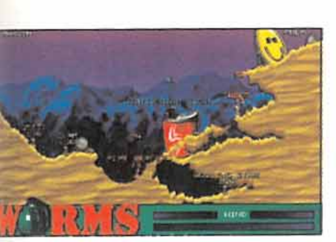
Desde siempre, nuestra gran debilidad han sido las aventuras, y «Robin Hood» fue una de las que mejores ratos nos hizo pasar. En el número 12 la resolvimos, junto con «Marsport», «Camelot Warriors» y «Blackwiche», otras aventuras que pegaban fuerte por aquel entonces. También causaban furor los pokes con los que trucábamos prácticamente todos los juegos, fueran del ordenador que fueran, y las utilísimas rutinas de programación.



LO PEOR DEL MES

Estaría mejor dicho lo peor de los últimos meses, porque este mes ha sido la culminación de una serie de retrasos que ha sufrido el lanzamiento de «Formula 1 Grand Prix 2». Mes tras mes hemos asistido al anuncio de su aplazamiento, y esperábamos que este fuera el último, pero no ha sido así. ¿Hasta cuándo tendremos que esperar?

FORMIDABLE...



... que las compañías hayan tomado la buena costumbre de publicar discos de escenarios para sus juegos, que además de aumentar sus posibilidades, amplían su vida, reactivando sus ventas. Lo que comenzó siendo un fenómeno aislado y particular de algunos juegos –los discos de campos para los juegos de golf, o de misiones para los simuladores– está alcanzando su mayor apogeo en la actualidad. A los que ya podéis encontrar en las tiendas se unirán en breve otros para los más variados juegos. Team 17 ya tiene a punto «Worms: Reinforcements» –nuevos escenarios, armamento, pistas de audio...–. GT publicará «Hexen: Deathkings of the Dark Citadel» –20 nuevos niveles individuales y deathmatch, diseñados por Raven e id Software–. Y Blizzard prepara «Warcraft II Expansion CD: Beyond the Dark Portal».

LAMENTABLE...



... la escasa repercusión que ha tenido el pasado ECTS Spring 96 celebrado en el Grand Hall de Londres del 14 al 16 de Abril, confirmando una devaluación anunciada, que se traducirá en su probable desaparición. La tendencia es la de mantener una feria en USA, el E3, y una en Europa, que probablemente sería ECTS Autumm, la edición de invierno. El escaso éxito de este último ECTS se ha manifestado sobre todo en la ausencia casi total de novedades importantes en videojuegos, estando tan sólo «Quake» como gran estrella. La afluencia de público tampoco ha sido tan desbordante como en anteriores ediciones, lo que hace pensar en un progresivo desinterés por esta feria. Desinterés mostrado también por compañías tan importantes como Virgin o Electronic Arts, que no estuvieron presentes, aunque tampoco fueron las únicas.

ACID HOUSE

Déjalo todo y sígueme

Si de algo puede presumir todo aquel que, de un modo u otro, esté involucrado en el mundo del videojuego –sea como profesional del sector, miembro de la prensa especializada, aficionado, usuario o amante incondicional (estos son los peores) del software lúdico en cualquiera de sus formas y colores–, es de estar más curtido en mil batallas que un concursante del ahora ausente "Gran Juego de la Oca".

Ni siquiera la legión extranjera tiene entre sus filas a sujetos tan acostumbrados a recibir palos por todas partes, y además ser capaces de reincidir sin pestañear, como si obedecieran órdenes y, cual cyborgs de piel de acero, no pensaran en las posiblemente trágicas consecuencias.

Dentro de poco, la publicidad, insinuaciones varias, consejos, etc., sobre la motivación al usuario para adquirir este o aquel juego, pasarán a convertirse en amenazas directas y obligación de comprar, ante un negro destino, peor que contemplar setenta veces seguidas las reposiciones completas de «Farmacia de Guardia», «Verano Azul» y «Cosas de Casa».

Esto no pasa de ser una exageración, eso está claro..., bueno, más o menos.

Pero no es menos cierto que todos los que estamos metidos en esto debemos ser para las compañías y programadores algo así como trozos de carne con ojos y dinero fresco en el bolsillo, bendecidos con un par de gramos de cerebro que nos permitan movernos para comprar sus productos. O eso, o es que uno ya está mayor y no entiende nada de nada.

Se empieza a oír por ahí que estamos en la nueva época dorada del soft, donde el usuario habitual, o simple aficionado, ha dejado de ser considerado poco menos que un autista, y que el mundo multimedia –siempre me ha fascinado eso de "multimedia", pero me encantaría encontrarme con alguien que supiera explicarme las diferencias entre lo que debe ser considerado "multimedia", y lo que no, dejándome absolutamente convencido– está entrando a saco en todas las actividades de la vida diaria, y cada vez más gente, de muy diversos campos, lo apoya y hace que se extienda por doquier. Pues qué bien, pues vale, pues que bonito...

¿Que ahora resulta que se empiezan a vender bandas sonoras de videojuegos, por que un virtuoso de la tuba ha participado en la partitura? Pues qué alegría, chico.

¿Que resulta que aparecen películas, vídeos, series de animación... inspirados en programas más famosos que Rocíito y su marido, el guardia civil? Pues qué contento se pone uno.

¿Que resulta que un conocido cantante, amante de la tonadillera de moda en la orilla sur del río Zambeze, saca a la venta su CD multimedia...? Y, digo yo –opinión personal e intransferible–, si eso realmente le interesa a alguien.

Ciertamente, existen, como en todos lados, absolutos fanáticos del tema, a los que les importa poco lo que compran, siempre que tenga que ver con este o aquel videojuego. Cosa absolutamente respetable y que, de hecho, entiendo.

Pero resulta que, al tiempo que los grandes gurús del videojuego –y no sólo me refiero a productores (programadores, compañías, distribuidora, etc.)–, están de acuerdo en que el mercado está saturado, y que cuando lo ideal sería poner en la calle cuatro o cinco títulos de calidad, en un tiempo concreto, en realidad se lanzan veinte, treinta o cuarenta juegos mediocres, cuando no realmente malos en su gran mayoría –el otro día leí una cosa interesantísima al respecto, en una publicación británica, que hablaba de las declaraciones del presidente de Ninpondo..., perdón, Nintendo, en la presentación de Nintendo 64 en Japón, donde poco menos que se erigía en salvador del mercado del videojuego con su nueva máquina, y un software del carajo–. Vamos a ver si nos aclaramos.

Por un lado, estos señores –ante todo educación–, nos inundan de productos, supuestamente fantásticos, cuyos precios no son –en el 90% de los casos– precisamente reducidos –la media ronda las 9.000 pesetas–, invitándonos, con mucha educación, a que adquiramos tales engendros. Por otro, nos dicen que estamos en la época dorada y patatín y patatán, de esto y de lo otro, y que el usuario es un tipo fantástico, que las vacas vuelan y que el mundo entero es un maravilloso entorno multimedia. Y, para finalizar, van y reconocen, con toda la chulería del mundo, que nos están metiendo a saco auténticas castañas que, para colmo, no se pueden asar –con lo ricas que quedan las castañas asadas–.

En pocas palabras; nos están diciendo que no intentemos entender aquello para lo que –según ellos– no debemos estar capacitados, dado que sólo tenemos dos gramos de cerebro. Pero como también tenemos dinero fresco en el bolsillo, debemos gastárnoslo en lo que a ellos les dé la gana. Nos están diciendo "déjalo todo y sígueme, pero no intentes comprender". Y nos sueltan una bonitas parábolas multimedia, sobre lo maravillosos que somos, siempre que nuestros dos gramos sirvan para abonar un importe que a ellos les beneficie.

La última moda es marear durante dos años, o más, la perdiz de un título genial, para que mientras lo esperamos, nos gastemos esos dinerales en unas cuantas castañas, para entretenernos.

Este mundo sólo es comparable al de la política, donde alguien intenta venderte un producto que promete fabricar y, para más alucine, ¡consiguen compradores!

Pues si esto sigue así, de aquí a presentarse a unas elecciones, hay un paso.

Claro que, si luego hace falta un pacto de gobierno, porque el tal título resulta ser la Madre de todas las Castañas, eso suponiendo que no se quede en proyecto cancelado, a lo mejor somos más duros que el bueno de don Jordi, cosa que, encima, tendría su gracia.

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

DE LOS PROGRAMAS PARA PC COMENTADOS EN ESTE NÚMERO DE MICROMANÍA

JUEGO	DISPONIBLE	COMENT	CPU MÍNIMA	CPU RECOM	RAM	DISCO DURO	T. VÍDEO	CD-ROM	CONTROL	SONIDO	OTROS
ABSOLUTE ZERO	PC CD, MAC CD	PC CD	486DX2/66	PENTIUM/90	8 MB	2 - 350 MB	SVGA	DOBLE	RAT, TECL, JOY	AD, SB, GR, RL	THRUSTMAST.
ABUSE	CD	CD	486DX2/66	PENTIUM/60	8 MB (400 KB BASE)	13 MB	VGA	SIMPLE	RATON, TECL	SB, RL	RED
ATF	CD	CD	486DX2/66	PENTIUM/100	8 MB (490 KB BASE)	29 - 61 MB	SVGA (VESA)	DOBLE	TECLADO, JOY	AD, SB, RL	CASCOS R.V.
BRAINDEAD 13	CD	CD	486DX/33	486DX2/66	4 MB	NADA	VGA	DOBLE	TECLADO, JOY	AD, SB, GR, RL	COMP WIN95
BURIED IN TIME	CD (WINDOWS)	CD	486DX/33	PENTIUM/60	8 MB	10 MB	SVGA	DOBLE	RATÓN, TECL	TODAS	-------------------
CHRONICLES OF THE SWORD	CD	CD	486DX/33	486DX2/66	4 MB (8 MB RECOM.)	NADA	VGA/SVGA	DOBLE	RATÓN	AD, SB, GR, RL	-------------------
CHRONOMASTER	CD	CD	486DX/33	486DX2/66	4 MB (8 MB RECOM.)	5 - 35 MB	VGA	DOBLE	RATÓN	AD, SB, GR, RL	COMP. WIN95
D	CD	CD	486DX2/66	PENTIUM/60	8 MB	2.5 MB	SVGA (VESA)	DOBLE	TECLADO	AD, SB, GR, RL	-------------------
DESCENT 2	CD	CD	486DX/50	PENTIUM/90	8 MB (16 MB WIN95)	20 - 262 MB	VGA/SVGA	DOBLE	TECL, JOY, RAT	AD, SB, GR, RL	CASCOS R.V.
ECCO THE DOLPHIN	CD (WINDOWS)	CD	PENTIUM/60	PENTIUM/90	8 MB	10 MB	SVGA	DOBLE	TECL, PAD, JOY	TODAS	COMP WIN95
EF 2000	CD	CD	486DX2/66	PENTIUM/90	8 MB (500 KB BASE)	7 - 60 MB	SVGA (VESA)	DOBLE	TECLADO, JOY	AD, SB, GR, RL	CASCO R.V.
EL SECRETO DEL TEMPLARIO	CD	CD	486DX/33	486DX2/66	8 MB (16 MB RECOM.)	25 MB	VGA	DOBLE	TECL, RAT	AD, SB, GR, RL	COMP. WIN95
I HAVE NO MOUTH...	CD	CD	486DX/33	486DX2/66	8 MB	15 MB	SVGA (VESA)	DOBLE	RATÓN, TECL	SB, GR, RL	-------------------
MANIC KARTS	CD	CD	486DX2/66	PENTIUM/90	8 MB (16 MB RECOM.)	NADA	SVGA	DOBLE	TECL, PAD, JOY	SB	RED, THRUST.
RING CYCLE	CD	CD	486DX2/66	486DX4/100	8 MB	20 MB	VGA/SVGA	DOBLE	RATÓN, TECL	AD, SB, GR, RL	-------------------
THE RIDDLE OF MASTER LU	CD	CD	486DX/25	486DX/33	8 MB	5 - 620 MB	SVGA (VESA)	DOBLE	RATÓN	AD, SB, GR, RL	COMP WIN95
TOMCAT ALLEY	CD (WINDOWS)	CD	PENTIUM/60	PENTIUM/90	8 MB	10 MB	SVGA	DOBLE	TECL, PAD, JOY	TODAS	COMP WIN95
UEFA CHAMPIONS LEAGUE	CD	CD	486DX/33	486DX2/66	8 MB	5 MB	SVGA (VESA)	DOBLE	TECL, RAT, JOY	SB	-------------------
WAYNE GRETZKY	CD	CD	486DX/50	486DX2/66	4 MB (8 MB RECOM.)	8 MB	SVGA (VESA)	DOBLE	TECL, PAD, RAT	AD, SB, GR, RL	-------------------

(*) **SONIDO:** AD-ADLIB, SB-SOUND BLASTER, RL-ROLAND, GR-GRAVIS ULTRASOUND, MIDI-TARJETAS MIDI

ORDENA TUS CD´S DE FORMA RÁPIDA Y CÓMODA

Gratis al suscribirte un año a Micromanía

El CD3 te permite guardar y tener siempre ordenados hasta 40 CD-ROMs. Nada, ni siquiera el polvo, estará en contacto con la superficie de tus discos.

- Asa abatible para poder transportar tu porta Cd´s. Su cierre de seguridad te asegura que no se abrirá cuando lo lleves de un sitio a otro.
- Podrás escribir todos los títulos de los CD-ROMs que archives y siempre saber el orden de colocación. Además incorpora unos pequeños adhesivos para que numeres el propio CD-ROM y así sepas dónde colocarlo sin necesidad de consultar la lista.
- Incorpora un revolucionario sistema de busca CD´s. Colocas el botón rojo en el número de CD que quieras extraer. Abres el porta CD y aparecerá separado del resto en la parte superior. Más cómodo imposible.



Aprovéchate de esta oferta - hay existencias limitadas. Envíanos tu solicitud de suscripción o renovación por correo (la tarjeta de la derecha no necesita sello) o llámanos de 9h a 14,30h o de 16h a 18,30h a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18.
Si te es más cómodo, también puedes enviarnos el cupón por fax al número (91) 654 58 72 o contactarnos por módem a través de Ibertex en *HOBBYTEX# por el 032.

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO

AL SUSCRIBIRTE O RENOVAR TU SUSCRIPCIÓN A MICROMANÍA POR UN AÑO

- Te regalamos este estupendo archivador de CD-ROMs (CD3) que en las tiendas cuesta 3.950 pesetas.
- Recibirás cómodamente por correo los próximos 12 números de Micromanía.
- Te aseguras que aunque el ejemplar se agote, tú tienes tu revista reservada.
- Si subiera el precio de portada, o hubiera algún número extra más caro, a ti no te afectaría.

Y TODO ELLO POR

7.140 Pesetas

(12 números X 595 Pesetas)